
MOBILE GAMER
CyberMedia
AUSGABE 17 € 3,80
Österreich € 4,35
Schweiz sfr 7,60 / BeNeLux € 4,50
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 5,15
Tests & Tipps für 3DS • PS Vita • DS • PSP
iPAD & iPHONE
• Großer Erfahrungsbericht: das iPad als Gamer-Handheld
• Plus: die neuesten iPhone-Spiele
WIEDER DA!
GEWINNSPIEL
Sichert Euch eine extrem seltene Skylanders-Figur!
KID ICARUS
TEST
Nintendos Engelskrieger im neuen Actionhit "Uprising"; 3DS-Kracher mit wunderschöner Grafik und perfektem 3D
Mario & Sonic
bei den Olympischen Spielen: London 2012
Bester Teil der Serie dank 57 lustigen Disziplinen
ACTION-KRACHER FÜR DEN 3DS
METAL GEAR SOLID
SNAKE EATER 3D
Pflichtkauf: Test & Player's Guide zum grandiosen Agenten-Abenteuer
RESIDENT EVIL
REVELATIONS
Die Zombie-Offenbarung: Test & Tipps zum besten Actionspiel für den 3DS
SURVIVAL GUIDE
SONY
29 SEITEN
TEST & TECHNIK
ab Seite 12
» die Power
» die Spiele
» die Probleme
PSVITA
Das stärkste Handheld aller Zeiten: Muss sich Nintendos 3DS vor dem Sony-Kraftprotz fürchten?
PS-Vita mit 10 Spielen zu gewinnen!
4 196933 403806 17

KONAMI

METAL GEAR SOLID
SNAKE EATER 3D

GEFÄHRLICH
NAH DRAN!

STEALTH ACTION. ÜBERLEBENSKAMPF.
KONTROLLGEWALT. ERLEBE SNAKE WIE NOCH NIE.

¡SPIEL DIE DEMO!
SCAN DEN CODE MIT DER KAMERA DEINES NINTENDO 3DS UND LADE GRATIS EINE SPIELDEMO VOM NINTENDO eSHOP HERUNTER!

NUR FÜR DEINEN:
NINTENDO 3DS.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 3D
SNAKE EATER

VERBÜNDE DICH MIT SNAKE!
FACEBOOK.COM/MGS

SCHIEBEPAD PRO KOMPATIBEL
SEPARAT ERHÄLTLICH.



A HIDEO KOJIMA GAME
WWW.METALGEARSOLID.COM
© KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT.
NINTENDO 3DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. © 2012 NINTENDO.




Vitamine & Abwehrkräfte >>

Während Sonys zweite Handheld-Generation zur Hightech-Offensive bläst, rüstet sich Nintendo für die Verteidigung des Spielspaß-Throns.

Gerade noch rechtzeitig zum letztjährigen Weihnachtsgeschäft hat Nintendo mit ihrem 3DS auf die Handheld-Erfolgsspur zurückgefunden. Die logische Konsequenz der aggressiven Preissenkung im Herbst 2011 und, wie sollte es anders sein, richtig guten Spielen wie "Super Mario Land 3D" und "Mario Kart 7". Dieser positive Spielspaß-Trend kommt zwar immer mal wieder ins Stocken, dennoch finden sich im Testteil der aktuellen *Mobile Gamer* etliche 3DS-Spiele, die mehr als einen flüchtigen Blick wert sind.

Sony wiederum hat aus dem verkorksten Start der PSP gelernt und brennt zur Vita-Einführung ein Software-Feuerwerk ab, das man selten gesehen hat. **So viele Spiele,** darunter Umsetzungen bekannter Serien sowie viel versprechende Exklusiventwicklungen, haben wir noch zu keiner Handheld-Einführung erlebt. Fragt sich nur, ob auch die Playstation-Sympathisanten den Preis von mindestens 250 Euro für einen Taschenspieler als zu hoch empfinden. Nintendo hatte sich bei ihrer Klientel heftig verkalkuliert und zementiert nun 160 Euro als Schmerzgrenze für transportablen Spielspaß ohne weiteren Multimedia-Schnickschnack.



Bei aller Freude über den neuen Wettstreit zwischen den Dauer-Rivalen Sony und Nintendo dürfen wir die Smartphone- und Tablet-Mitbewerber nicht vergessen. Die spannendsten Neuheiten für iPhone, Android & Co. stellen wir wie immer im Download-Bereich vor (ab Seite 68), Spiele-Empfehlungen für das iPad folgen gleich nach dem Inhaltsverzeichnis ab Seite 6.

Ein hochkarätiges Spielejahr wünschen Eure *Mobile Gamer*



Gewinnspiel

Wir haben was zu verschenken!

>> In Zusammenarbeit mit Nintendo verlosen wir einen weißen 3DS, drei "Ocarina of Time"-Spiele, ein bisschen Nintendo-Merchandise wie Kugelschreiber und T-Shirts. Als Hauptpreis winkt eine seltene, goldene Zelda-Statue, die rund 25 cm hoch ist. Um mitzumachen, müsst Ihr Folgendes wissen:

Nenne zwei 3DS-Spiele, die das Schiebepad Pro unterstützen!

Einsendeschluss ist der 20. Mai 2012,
der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Eure Postkarte schickt Ihr bitte an:
Cybermedia GmbH • *Mobile Gamer*
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

PSVITA DER GROSSE TEST

Die Hardware und 24 Spiele unter der Lupe





FEATURE >> 12

AKTUELL >> 6

SERVICE >> 77

AUSBLICK >> 93

TEST >> GAMER 41

> Titelthemen



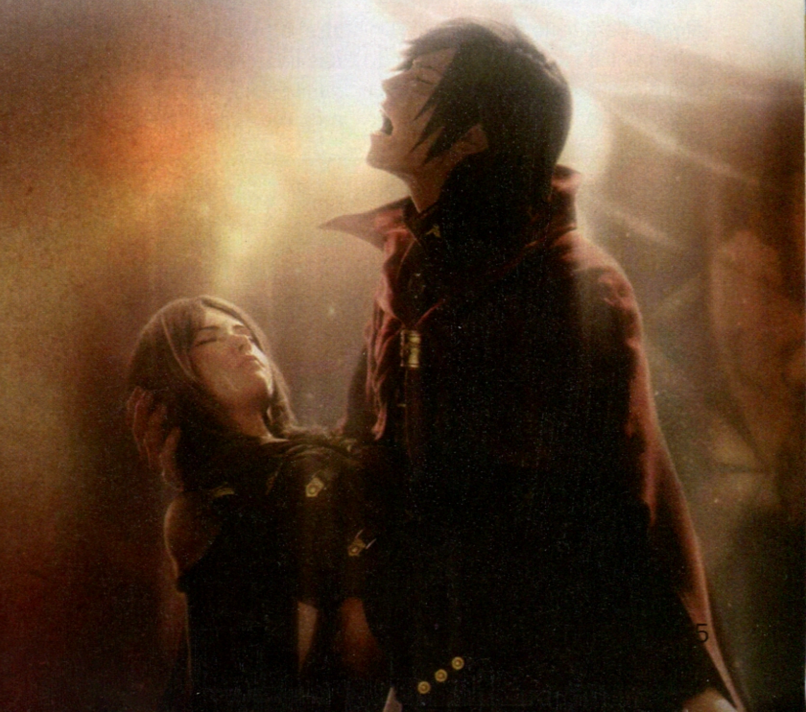








FINAL FANTASY 零式
TYPE-0



Nachrichten>>

Apples iPad als ideale Spielemaschine?

Die Alternative

Die Nase voll von typischen Handheld-Spielen? Nerven Euch die kleinen Bildschirme von 3DS und Vita? Warum dann nicht ein iPad – oder ist das Tablet zu teuer?

Als Apple im Frühjahr 2010 das erste iPad präsentierte, überwog noch die Skepsis: Für was kann man so ein Zwitterding, das irgendwo zwischen Smartphone und Laptop liegt, eigentlich brauchen? Doch schnell setzte sich das Tablet durch und wurde zum durchschlagenden Verkaufserfolg – vor allem, als Mitte 2011 die zweite Generation erschien: Noch etwas dünner und mit mehr Leistung ausgestattet ist das iPad 2 ein Kraftprotz, der nahezu alles zu können scheint.

Wie es für ein technisch fortschrittliches Gerät üblich ist, fanden bald auch Gamer und vor allem Spieleentwickler Geschmack daran. Wir wurden ebenfalls neugierig und setzten uns eine Weile mit Steve Jobs' Baby auseinander – mit dem Ergebnis, dass mehrere *Mobile Gamer*-Redakteure inzwischen selbst ein iPad besitzen und damit mehr Zeit verbringen, als sie sich das zunächst vorstellen konnten – übrigens in erster Linie mit Spielen.

Dabei scheint das iPad auf den ersten Blick nicht als Gamer-Maschine geeignet: Zwar ist der Bildschirm mit 24,6 cm Diagonale und einer Auflösung von 1024x768 Pixeln toll anzusehen und die Prozessorleistung erlaubt eine Grafik, auf die insbesondere Nintendos 3DS nur neidisch sein kann. Dafür fehlen dem Gerät offenkundig Dinge, die für gepflegtes Daddeln eigentlich unersetzbar scheinen: Steuerkreuz und Feuerknöpfe.

Mit Touch geht alles

Einige Spiele, die auf eine traditionelle Bedienung nicht verzichten wollen oder können, setzen deshalb auf deren virtuelle Simulation via Touchscreen. Das funktioniert teils überraschend gut und präzise, oft vermisst man aber auch das letzte Quäntchen Kontrolle – da liegt die spezialisierte Konkurrenz von Sony und Nintendo deutlich vorne. Doch mit genug Grips und (Programmier-) Geschick findet sich meist eine Lösung, indem man auf die iPad-Stärken setzt. Dank Multitouch und Gyro-Sensor lassen sich Konzepte und Spielarten umsetzen, die auf 3DS oder Vita zwar auch möglich sind, durch die kleinere Hardware aber lange nicht so wirkungsvoll zur Geltung kommen. Ein Paradebeispiel dafür ist etwa der Dauerbrenner "Flight Control", bei dem Flugzeugen mit flottem Fingerzeig der Weg zu Start- und Landebahnen vorgegeben wird.



"Burn the Rope" mit Knuddelstar Omnon ist exemplarisch für iPad-Hits: niedlich und intelligent zugleich.

Die größte Stärke der Apple-Spielewelt ist jedoch das schier unerschöpfliche Angebot, bei dem wirklich jeder etwas für seinen Geschmack findet: Im iTunes-Downloadshop, der bequem auf dem Gerät durchstöbert werden kann, finden sich inzwischen über 100.000 Spiele speziell für das iPad – und dazu kommen noch weit mehr aus dem kompatiblen iPhone-Angebot. Während die An-

Gamer-Granaten

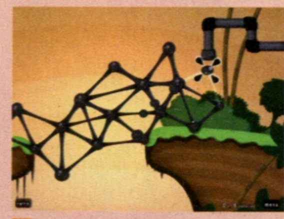
Anspruch, Tiefgang oder Grafikpracht? Auch diese iPad-Spiele gibt's und faszinieren sogar eingefleischte Handheld-Zocker.



"Infinity Blade 2" verknüpft RPG-Epos und Bombastoptik.



"Real Racing 2 HD" ist ein echter "Gran Turismo"-Rivale.



Bei "World of Goo" baut Ihr Gebilde aus klebrigen Kugelwesen.



"Zen Bound 2"-Dinge wickelt Ihr durch Drehen und Wenden ein.



Mit "Zen Pinball" flippert es sich fast wie in echt.

Pro & Contra

- \+ großer Bildschirm mit hoher Qualität & Auflösung
- \+ Touchscreen-Bedienung komfortabel
- \+ interner Speicherplatz reicht für sehr viele Spiele
- \+ unglaublich große Auswahl an super-günstigen Spielen
- \+ jede Menge einfallsreiche Apps jenseits von Spielen
- \+ Allround-Nutzen mit World Wide Web, E-Mail & Co.

- − hoher Anschaffungspreis
- − dank seiner Größe nur bedingt portabel
- − geschlossenes System: ausschließlich Downloads via iTunes
- − Steuerung aufgrund fehlender Buttons & Sticks oft nervig



Ulrich Steppberger

"Teurer Einstieg, aber dann wartet billiger Dauerspaß"

Keine Frage, ein iPad ist Luxus - doch dafür erhält man ein Gerät, das sich als Tausendsassa entpuppt und tatsächlich als ausgewachsene Daddelmaschine taugt - wenn man sich auf ein paar Kompromisse einlässt. Denn trotz aller Qualitäten ist Apples Tablet noch kein vollwertiger Ersatz für 3DS oder Vita; vor allem der Verzicht auf traditionelle Steuerungsmethoden wiegt schwer und wird nur bedingt durch Touch-Kontrollen kompensiert. Doch wer über den Zocker-Tellerrand schaut, findet jede Menge frischer Erlebnisse, die keineswegs nur für Gelegenheitsspieler taugen und im Preis/Leistungs-Verhältnis die Konkurrenz ganz klar stehen lassen. 3DS und Vita haben zwar auch Touchscreens, doch auf dem größeren iPad-Display klappt diese Art von Bedienung viel besser. Und in Sachen Grafikpracht muss sich das iPad nicht verstecken, auch wenn Sonys Neuling mehr kann. Ich persönlich möchte die täglichen, oftmals völlig kostenlosen Ausflüge in die Welt der Spiele-Apps jedenfalls nicht mehr missen.

schaffungskosten für das iPad ein dicker Batzen sind (je nach Ausstattung legt Ihr zwischen 480 und 800 Euro auf den Tisch), erhaltet Ihr die passenden Apps zu Mini-Preisen: Viele Titel sind umsonst (und setzen etwa auf kostenpflichtige Zusatzinhalte), sonst werden in der Regel zwischen 79 Cent und 3,99 Euro fällig - da sind die Hemmschwellen deutlich geringer, auch einfach mal auf gut Glück etwas Neues im täglich wachsenden Angebot auszuprobieren. Teurer sind in der Regel nur exotische Exklusivproduktionen aus Japan oder Umsetzungen prominenter Marken, die Zocker von 'echten' Konsolen und Handhelds kennen - die können sich inzwischen meist sehen lassen, Tests von "Soul Calibur" oder "Dead Space" findet Ihr ab Seite 72. Wer sich ein iPad gönnt, dem empfehlen wir aber vor allem die ursprünglich dafür entwickelten Spiele. Hier finden sich zahllose originelle Titel, die etwa mit witzig-freundlicher Inszenierung gute Laune verbreiten oder dank einfallsreicher Touchscreen-Nutzung frische Konzepte verwirklichen.

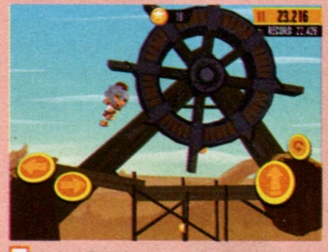
Unterm Strich wird das iPad eingeschworene Zocker nicht völlig von ihren traditionellen Geräten loseisen können, doch als Spielemaschine mit Allroundqualitäten und jeder Menge coolen Ideen und Apps hat es uns begeistert. *us*



"Angry Birds" ist die wohl bislang größte Spiele-Erfolgsstory auf Apple-Hardware: Auf dem iPad schleudert Ihr die Flattermänner besonders akkurat auf die fiesen Schweine.

Kleine Köstlichkeiten

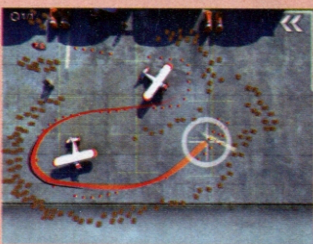
Viele iPad-Spiele belohnen auch Kurzeinsätze: Schon fünf Minuten Spielzeit reicht aus, um ein paar Levels zu schaffen und mit einem zufriedenen Grinsen seine normale Arbeit wieder aufzunehmen. Einfache Steuerungskonzepte, die schnell kapiert sind, aber auch Kniffe bieten, die für Tiefgang sorgen. Oder humorvoll-quirlige Designs, die auf anderen Systemen keine Chance hätten, weil sie nicht dem Standard entsprechen. Die iPad-Welt ist bunt!



Jeden Tag ein neuer Level: "1000 Heroz HD" ist ein toller Hüpf-Quickie.



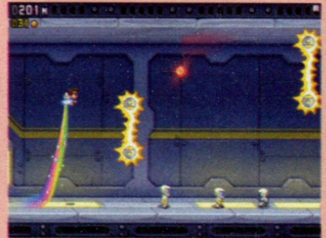
Bei "Riot Rings XL" schnippt Ihr mit Geschick und Grips Tiere aufeinander.



Im "Draw Race 2 HD" zeichnet Ihr die Ideallinie mit dem Finger vor.



Bei den "Cat Physics" plant Ihr den Weg des Balles mit Pfeilen.



Der launige Ausweichspaß "Jetpack Joyride" ist simpel, macht aber süchtig.

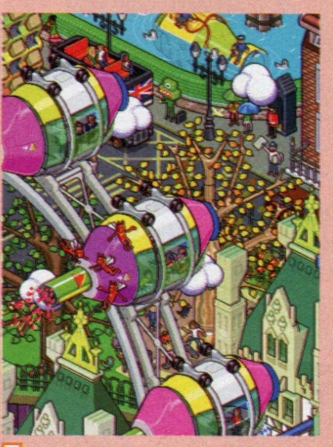
Bei "Push Panic" sind flinke Antipper und etwas Köpfchen gefragt.




"Flick Champions" vereint acht lustige Schnipp-Sportarten.



Stapeln mit Grips: Die "Bag It!"-Lebensmittel sind empfindlich.



Die optischen Täuschungen von "eBoy Fix Pix" löst Ihr durch Kippen des iPads.



Bei "Wo ist mein Wasser?" bahnt Ihr dem flüssigen Nass Wege zum Ziel.

Kurzmeldungen

Neues Rollenspiel-Futter
Im Juli wird die feine Japan-RPG-Serie "Etrian Odyssey" auf 3DS fortgesetzt. Neue Features sind ein Casual-Schwierigkeitsgrad für Einsteiger und 3D-Monstermodelle (im Gegensatz zu den 2D-Feinden der Vorgänger). Sieben Charakterklassen (von Sniper bis Tänzer) versprechen ein tiefgründiges Rollenspieler-Erlebnis.



Nachschub für die Virtual Console
3DS-Besitzer mit Retro-Faible freuen sich: Ab März stehen in Japan Spiele des coolen Sega-Handhelds Game Gear zum Download bereit. Wann die Titel wie "Sonic & Tails 2" oder "Shinobi" zu uns kommen, ist noch nicht bekannt. Das Bild zeigt aber schon mal, wie Game-Gear-Spiele auf dem 3DS aussehen.



Shin Megami iOS
Wer des Japanischen mächtig ist, kann ab sofort ein seltenes Schätzchen auf sein iPhone laden: "Shin Megami Tensei". Die iOS-Version ist eine Umsetzung des GBA-Remakes aus dem Jahr 2001. Das wiederum basiert auf dem japanischen Super-Nintendo-Original von 1992. Ganz schön alt...

Fantastische Figuren

Skylanders-Gewinnspiel

In Zusammenarbeit mit Activision verlosen wir nicht nur das "Skylanders"-Starterpaket für den 3DS, sondern auch jede Menge Figuren-Pakete. Darunter befindet sich der Charakter Hex in einer exklusiven Sonderausführung, die anlässlich der Nürnberger Spielwarenmesse von Activision angefertigt wurde. Zudem freuen sich die Gewinner über Adventure-Packs, die neue Levels in dem "Skylanders"-Spiel freischalten. Wer mitmachen will, der beantwortet bitte rechtsstehende Frage:



All dieses schöne "Skylanders"-Zubehör gibt es zu gewinnen.

Nenne fünf verschiedene Skylanders-Spielfiguren!

Einsendeschluss ist der 20. Mai 2012, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eure Postkarte schickt Ihr bitte an: Cybermedia GmbH • MoGa-Skylanders • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Big Mother is watching you

Elternkontrolle für den 3DS

40 Euro kostet das seit Ende 2011 erhältliche 3DS-Zubehör 'Parental Control' aus dem Hause Bigben. Der Name heißt übersetzt 'Elternkontrolle', das trifft den Nagel auf den Kopf: Steckt der 3DS in dieser Hartplastik-Schale, kann mit einem USB-Schlüssel eingestellt werden, wie lange pro Spielesession und pro Tag gezockt werden darf; zudem ist ein Abstandsmesser Kopf-Bildschirm eingebaut. Im Lieferumfang enthalten sind neben der Plastikschale folgende Dinge: eine Mikro-SD-Karte samt Software, ein SD-Karten-Adapter, der Mini-USB-Schlüssel sowie ein spezieller Schraubenzieher. Nach der Lektüre der mittelmäßigen deutschsprachigen Anleitung dauert es einige Minuten, bis der 3DS in der harten Hülle sitzt – ihn ohne Kratzer aus selbiger zu entfernen, ist schwierig. Steckt der USB-Schlüssel, können die Eltern die Zeit pro Spielesession, die Zockzeit pro Tag sowie den Minimalabstand zum Bildschirm einstellen. Übertreten Sohn oder Tochter die gesetzten Limits, wird der Spielspaß anfangs durch nervige Töne, später durch Beenden des Spiels gestoppt.



Die 'Parental Control'-Hülle sieht nicht sehr schick aus, ist aber recht stabil.

Gewinnt eine PS Vita plus Spiele-Paket

PS-Vita mit 10 Spielen zu gewinnen!

Anlässlich des Vita-Starts in Deutschland verlosen wir in Zusammenarbeit mir Sony ein Playstation-Vita-Starterpaket – bestehend aus dem Handheld sowie zehn Spielen. Darunter befinden sich alle verfügbaren Sony-Titel, wie zum Beispiel "Uncharted: Golden Abyss", das neue "Wipeout", "Little Deviants", "Everybody's Golf", "Reality Fighters" sowie "ModNation Racers: Road Trip".

Wer mitmachen will, beantwortet bitte folgende Frage:
Wie viele Analog-Sticks besitzt die PS Vita?

Einsendeschluss ist der 20. Mai 2012, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eure Postkarte schickt Ihr bitte an: Cybermedia GmbH • MoGa-Vita • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering


Wipeout 2048


Everybody's Golf


Little Deviants



Reality Fighters


ModNation Racers: Road Trip

Happy Birthday

20 Jahre Puzzlespaß

Segas Knobelspiel-Serie "Puyo Puyo" ist bei den Japanern mächtig beliebt – feierte sie doch kürzlich ihren 20. Geburtstag. Anlässlich des Ehrentages erschien eine limitierte 3DS-Edition mit dem neuesten Spiel und 41 süßen Pins. Vorbesteller erhielten dazu eine Soundtrack-CD. Für Europa ist die Neuauflage leider nicht angekündigt ("Puyo Pop Fever" für den DS erschien bei uns 2006), eine Sonderedition gänzlich ausgeschlossen. Wer sich für den Import interessiert, surft zu www.play-asia.com.

Auf den 41 Pins der "Puyo Puyo"-Sonderedition seht Ihr Charaktere und Symbole aus dem Spiel.

Zahlen, Zahlen, Zahlen

Bilanz für 3DS und Vita

In den 52 Wochen seit Release konnte Big N in Japan fünf Millionen 3DS-Geräte verkaufen – die Marke wurde vier Wochen früher als beim DS bzw. sechs Wochen als beim Game Boy Advance erreicht. Zusammen mit den Mengen aus USA (4 Mio.) und Europa (3,5 Mio.) kommt der 3DS auf 11,5 Mio. verkaufte Einheiten. Diese Zahl ist vor allem der Preissenkung auf 170 Euro sowie den Weihnachtshits "Super Mario 3D Land" und "Mario Kart 7" zu verdanken. Die PS Vita ist in Japan seit dem 17. Dezember erhältlich: Nach starkem Start mit 325.000 Geräten in Woche 1 (3DS: 375.000) brachen die Zahlen ein. In den ersten zwei Monaten verkaufte Sony 550.000 PS-Vita-Konsolen (3DS: 870.000).

3DS-Verkaufszahlen Japan, Woche 1-8
Verkaufszahlen in 1.000

Wochen nach Release	1	2	3	4	5	6	7	8
Verkaufszahlen	375	210	96	61	51	43	33	28



Import-Inspirationen für Sammler

3DS-Sondereditionen aus Japan

Wenn Ihr diese Ausgabe der *Mobile Gamer* in Händen haltet, ist der mobile Schleich-Hit "Metal Gear Solid: Snake Eater 3D" (Test ab Seite 54) bereits im Handel erhältlich. Nicht in deutschen Regalen finden werdet Ihr die rechts abgebildete, schicke 3DS-Edition in Schlangenleder-Optik. Das Sammlerstück wird es exklusiv in Japan geben – im Bundle mit dem Konami-Spiel. Bei der "Kingdom Hearts"-Sonderausgabe des 3DS (linke Abbildung) sieht das leider nicht anders aus: Die mit Micky-Maus-Symbolen, Schlüsseln, Herzen und Krönchen verzierte Konsole erscheint in Japan anlässlich der Veröffentlichung des Rollenspiels "Kingdom Hearts 3D" am 29. März. Immerhin wird das Spiel wohl nach Europa kommen.



Nicht einfallsreich, aber nett anzusehen: der limitierte "Kingdom Hearts"-3DS.



Der 3DS im Schlangenlook erscheint in Japan im Bundle mit dem Schleichspiel.

Spiele aus fernen Landen

Import Geheimtipps

Was gibt's Neues aus Übersee? In dieser Rubrik berichten wir von den spannendsten Spieleneuheiten und Trends aus Japan und den USA.



1. Devil Survivor 2 (DS / USA)

Rollenspieler freuen sich über einen letzten DS-Geheimtipp aus den USA: Wie der ebenfalls nicht in Europa erschienene Vorgänger aus der "Shin Megami Tensei"-Reihe ist Teil 2 ein taktisches Rollenspiel mit rundenbasierten Kämpfen auf isometrisch dargestellten Schlachtfeldern. Dieses Mal geht Ihr einen Pakt mit dem Teufel ein, um über einen Zeitraum von sieben Tagen grausame Invasoren abzuwehren.



2. Hakuoki (PSP / USA)

"Hakuoki: Demon of the Fleeting Blossom" ist ein 'Otome'-Spiel – ein Abenteuer, das sich primär an Mädels richtet. Die Heldin schlüpft in Männerklamotten und dient bei der Shinsengumi, einer Polizei-Einheit des 19. Jahrhundert. Den Großteil der Spielzeit verbringt Ihr mit der Lektüre gut geschriebener Texte (natürlich in Englisch), gelegentlich entscheidet Ihr, wie die Handlung weitergeht.



3. Grand Knights History (PSP / USA)

Schon auf PS2 und Wii hat sich Entwickler Vanillaware mit "Odin Sphere" und "Muramasa" einen Namen als 2D-Meister gemacht. Dieses Mal sind die RPG-Elemente ausgeprägter: Ihr schließt Euch einem Reich der Fantasy-Welt Rystia an und erfüllt im Namen des Königs kampflastige Missionen. Auch ein Online-Modus schaffte es ins Spiel. Das Grafik-Kleinod soll auch nach Europa kommen (2. Quartal).

Für kleine und große Kinder

Spiele mit Spielzeug

Wenn man durch die Verkaufsregale des örtlichen Fachgeschäfts schlendert, fallen sie gleich ins Auge – DS-Spiele mit Zugabe. Während „Beyblade", „Bakugan" und „Gormiti" eher für heranwachsende Mannsbilder in Betracht kommen (siehe auch Bericht in der letzten Ausgabe), entzückt Activision nun vermehrt junge Damen mit Goodies zum DS-Modul.

So gibt es bereits fünf DS-Abenteuer zu den Zhu Zhu Pets, darunter drei mit passender Beigabe: Sowohl „Lustige Waldtiere" als auch „Puppies" und „Princess" kommen mit je einem ausgewachsenem Hamster bzw. einem Zhu-Zhu-Baby. Darüber hinaus greifen „Zoobles!"- und „Squinkies"-Freunde zu der Kombi-Packung mit bunten Figürchen. Sammler der jeweiligen Spielzeug-Serie freuen sich, dass die Extras jenseits des DS-Spiels eher selten oder gar nicht verfügbar sind.

Natürlich muss man sich klar sein, dass die Spiele auf die Fans des jeweiligen Spielzeugs zugeschnitten sind – erwartet also sehr simple und kindliche Bildschirm-Abenteuer, die wir ernsthaften Gamern nicht zumuten wollten. Entweder handelt es sich um Minispiel-Sammlungen, die zum Rahmen einer kindgerechten Story passen, oder um einfache Lebenssimulationen, in denen Ihr ein süßes Tierchen hegt und pflegt.



Für kleine Kinder, die ihre ersten Videospiel-Erfahrungen sammeln, sind die Kombi-Packs ein guter Einstieg. Je nach Alter und Ausführung kosten sie zwischen 20 und 40 Euro.

Erfahrungsgemäß empfinden das Fünf- bis Zehnjährige jedoch nicht als Nachteil, sondern widmen sich mit großer Begeisterung DS-Spiel samt Zugaben. Eventuelle Fortsetzungen erscheinen dann für 3DS.

Es muss nicht immer Nintendo oder Sony sein

Skurrile Handhelds aus Ost & West

Die englische Firma Gamegadget will am 30. März einen weiteren Handheld-Kandidaten ins Haifischbecken werfen: Die weiße Gamegadget-Konsole (großes Bild) soll über den AppStore-ähnlichen Service Gamegadget Games mit Spielen gefüttert werden. Das Gerät wird zum Start 100 Pfund (ca. 120 Euro) kosten, weitere Infos findet Ihr unter gamegadget.net. Auf Nachfrage bestätigte Publisher Blaze, dass die Spiele maximal 5 Pfund (6 Euro) kosten, zudem sind auch Gratis-Games geplant.



Mit offizieller Lizenz von SNK Playmore im Gepäck möchte das 'Neo Geo Portable Device' (kleines Bild) Retro-Fans glücklich machen: Mit an Bord sind 20 eingebaute Games der legendären 16-Bit-Konsole Neo Geo – darunter 2D-Klassiker wie "Metal Slug", "The King of Fighters '94" oder "Samurai Shodown". Über Preis und Release-Termin des Taschenspielers ist leider noch nichts bekannt; dafür wissen wir, dass das Retro-Kästchen über einen SD-Kartenslot, Kopfhörerausgang und ein Digipad verfügt, das dem hervorragenden Steuerkreuz des Neo Geo Pocket ähnelt.

Deutschland-Veröffentlichung ungewiss: das englische Gamegadget-Gerät.

Das Neo Geo Portable Device – so der Projektname – sieht aus wie ein iPhone 4 mit Buttons.

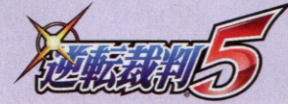
Kurzmeldungen



Führungswechsel bei Sony
Der Japaner Kazuo Hirai (51), bisher Chef der Playstation-Abteilung, wird neuer Sony-Gesamtchef. Hirai beerbt den Amerikaner Howard Stringer, der sechs Jahre an der Spitze des Elektronikkonzerns stand – er soll die Börsen-Talfahrt von Sony stoppen.

DSi nutzt Gehörlosen
Nintendo arbeitet zusammen mit dem japanischen Mobilfunkanbieter NTT an einer Spracherkennungssoftware, die gesprochenes Wort in Text umwandelt. Das Programm wird derzeit an japanischen Schulen getestet und soll irgendwann gehörlosen Schülern helfen, dem Unterricht besser zu folgen.

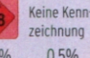
Die Rückkehr des Anwalts
Kurz und bündig: Capcom hat den nunmehr fünften Teil von "Ace Attorney" (besser bekannt unter dem Namen 'Phoenix Wright') angekündigt. Alles Weitere: noch unklar.



USK-Bilanz 2011
Im letzten Jahr hat die USK rund 2.700 Software-Titel geprüft. Auffällig war der Rückgang der Casualgames – das Urteil 'ab 0 Jahren' wurde nur noch bei 39,1 % aller Prüfverfahren erteilt (Vorjahr: 46,5%). Die vergebenen Siegel teilen sich wie folgt auf:







0	6	12	16	18	Keine Kennzeichnung
39,1%	17,3%	22,4%	14,5%	6,2%	0,5%

www.maniac.de

Die beste und coolste Internet-Seite für Videogames

KOSTENLOS & BUNT!



- » topaktuelle Nachrichten
- » alle neuen Spiele-Trailer
- » News zu Download-Games & DLCs
- » meinungsstarke Blogs
- » unabhängige Tests
- » diskussionsfreudige Community

Außerdem nur bei maniac.de:



» Vorschau-Video für die nächste M! Games



» exklusive Specials: Tops & Flops der Woche, Blogs zu ausgefallenen Themen, Messeberichte

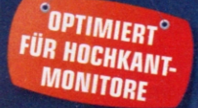


» Tests von Spielen, die zu hart für Deutschland sind



» kultiger Podcast aus Fernost: erlebt Japan mit dem M!-Außenteam







VORSPRUNG DURCH TECHNIK

Sonys neues Handheld greift den 3DS an – und muss gleichzeitig gegen Smartphone, Tablets & Co. bestehen. Wie gut das gelingt, zeigt unser XXL-Test auf den folgenden zwölf Seiten.

In Deutschland gilt die PSP gemeinhin als Flop – chancenlos gegen den DS, ohne Spiele, ohne Marketing, ohne Lobby. Dabei hat sich Sonys erstes Handheld weltweit über 75 Millionen Mal verkauft – nicht nur auf dem Papier ein stolzer Wert. Auch gibt es Spiele, und zwar nicht DS-typische Hundertschaften von Minigame- und Wimmelbild-Sammlungen, sondern kernige Gamer-Titel aus den Bereichen Strategie, Rollenspiel, Abenteuer, Beat'em-Up. Viele davon leider nur in Japan, etliche in den USA, deutlich weniger in Europa. Nur wer den Playstation-Store in den letzten Monaten besucht hat, wird wissen, dass mittlerweile einige grandiose Import-Spiele als Download verfügbar sind. Neben Dutzenden von günstigen und überraschend pfiffigen Minis für ein bis fünf Euro.

Diese Erfolge und Qualitäten, wenn man den Blick auf die ganze Welt ausrichtet, haben Sony ermutigt, ihr neues Handheld wieder als echtes Gamer-Schmuckstück zu konzipieren. Die Vita ist ein spiele-optimierter Gegenentwurf zum Smartphone-Alleskönner, lässt den 3DS technisch alt aussehen – und kostet ziemlich viel Geld. Als Sony den Startpreis von rund 250 Euro für die WiFi-Variante festgelegt hatte, orientierte man sich am 3DS-Preis. Dummerweise hat der 3DS für 249 Euro nicht funktioniert und Nintendo musste überraschend schnell und überraschend drastisch auf 159 Euro reduzieren. Seitdem brummt die 3D-Kiste, auch dank der erstklassigen „Mario"-Spiele zum Weihnachtsgeschäft.

Kein Killer-Feature

Dass die Vita ein technisch herausragendes Handheld mit Top-Grafik ist, analysieren und belegen wir auf den nächsten Seiten. Auch für die reichhaltige Spieleauswahl zum Start gebührt den Sony-Planern ein dickes Lob. Will man die Vita freundlich empfangen, addiert man die Vielzahl ihrer Features und Spiele und bewertet sozusagen die Summe ihrer Möglichkeiten. Denn eines bietet sie nicht – die alles überragende Innovation, quasi den Lionel Messi des Videospiels, sucht man vergebens. Bildschirm? Schöner und größer als beim 3DS, aber kein 3D. Spiele? Viele und gute, aber kein Systemseller. Preis? Angesichts der Ausstattung fair, aber teurer als 3DS. Software-Zukunft? Im Wesentlichen gesichert, dank Sony, aber machen die Drittanbieter diesmal auch in Europa und den USA mit?

Die Verkaufszahlen der Vita werden zum Einen aufzeigen, ob man heutzutage noch 250 Euro für ein Spiele-Handheld verlangen kann. Nintendo hatte sich diesbezüglich verkalkuliert und nicht verstanden, dass 500 Euro für ein iPhone leichter über den Tresen gehen als 250 Euro für einen reinen Taschenspieler. Auch ist im Zeitalter von 1-Euro-Downloads für Smartphones und iPads nicht geklärt, ob die Kombination aus

relativ kostspieliger Hardware und teuren Spielen zwischen 30 und 50 Euro genügend Interessenten findet. Nicht alle Gelegenheits-Gamer wissen, dass One-Touch-Steuerung und Match-3-Games der Anfang und nicht das Ende der Spieleleidenschaft sind. Und leider wissen auch die wenigsten Spielefirmen-Manager, dass ich den Kunden vielleicht bei 5-Euro-Spielen alle Rechte nehmen darf (Wiederverkauf, regional-beschränkte Download-Codes, Anzahl der Speicherstände etc.), aber ganz sicher bei 50-Euro-Titeln die Kunden-Gängelung Grenzen hat.

Doch weg von all den komplexen Fragen zur Zukunft der tragbaren Spieleunterhaltung. Die Vita ist ein ganz starkes Stück Hardware, das Gamer wie uns fasziniert. Die folgenden Seiten sind gefüllt mit Fakten und Erklärungen zur Hardware sowie den Tests von sagenhaften 24 Spielen. *mg*



Martin Gaksch

„Lustgewinn für betuchte Technik- und Spiele-Freaks"

Die Vita präsentiert sich als konsequente Weiterentwicklung der PSP. Nicht nur optisch ähnelt sie dem Vorgänger, auch konzeptionell spricht Sony primär die Gamer an. Diese erfreuen sich an jeder Menge cooler Technik und vielen Spielen. Aber – der Vita fehlt *das* innovative Killer-Feature. Sie hat weder ein echtes (Doppel-Bildschirm einst beim DS), noch ein vermeintliches (3D-Effekt beim 3DS). Und sie ist mit 250 Euro zu teuer; dazu kommen 30 bis 50 Euro für Vollpreis-Titel. Umso wichtiger, dass Sony jene Kunden, die für anspruchsvolle Spiele viel Geld ausgeben, nicht mit regionalcodierten Online-Pässen und Download-Restriktionen gängelt – das digitale Rechte-Management (DRM) scheint aktuell nicht besonders kundenfreundlich ausgelegt. Dazu passt die Relation aus Spielegröße ("Uncharted" hat knapp 4 GB) und Speicherkarten-Preis (Karte mit 4 GB kostet 20 Euro) nicht. Dennoch: Bei mir überwiegt die Freude an dem technisch starken Gamer-Handheld – ich freue mich auf die Vita-Zukunft.

Schnell-Check PS Vita

- \+ Erstklassiges Display: groß, farbintensiv und knackscharf
- \+ Multitouch vorne und hinten
- \+ Unterstützung der meisten Spiele-Anbieter
- \+ Top-Grafik: besser als beim 3DS
- \+ Spiele auf Modul & als Download
- \+ gute Online-Infrastruktur dank PSN schon vorhanden
- \+ PSP-Spiele & Minis kompatibel
- \+ Module weltweit kompatibel...





- – ...aber potenzielle Regionalsperren via Online-Pässe und Download-Codes
- – kein 3D-Bildschirm
- – Einzigartigkeit fehlt: viele Features, aber nichts exklusiv
- – teurer Spaß: Konsole 250 Euro, Spiele bis zu 50 Euro
- – Kostenfalle: Speicherkarten zwingend & sündhaft teuer

Wegweiser

Aufbau & Bedienung

Bei der Vita ist Anfassen erwünscht. Das haben wir getan und klären, wie gut die Bedienung, die Apps & das Drumherum funktionieren.





PS-Vita-Gerät

Sonys neues Handheld gibt es in zwei Varianten: Das WiFi-Modell kostet 250 Euro, die 3G-Version mit integriertem GPS 300 Euro. Äußerlich unterscheiden sich die beiden Daddelmaschinen nur durch eine kleine Klappe auf der Rückseite, unter der sich der SIM-Karteneinschub versteckt.

Stromkabel mit Adapter

Verbindet das Netzkabel mit dem Adapter und stöpselt die USB-Strippe in das Kästchen – dann könnt Ihr die Vita per Steckdose laden und auf Wunsch weiterspielen. Praktisch!

USB-Kabel

Per USB-Strippe tauscht die Vita Daten mit PS3, PC oder Mac. Ist das Handheld per USB angestöpselt und ausgeschaltet, wird der Akku geladen. Es ist mit dieser Methode also nicht möglich, die Vita zu laden und nebenbei zu spielen.

Kurzanleitung

Die 3DS-Bedienungsanleitung im Telefonbuch-Format ist das eine Extrem, das Vita-Gegenstück das andere. Es liegt lediglich eine gefaltete Kurzanleitung bei, die nur die Grundfunktionen erläutert. Wer darüber hinausgehende Informationen benötigt, wird auf eine Sony-Webseite verwiesen. Das setzt eine Internet-Verbindung voraus und ist schlicht mühsam.

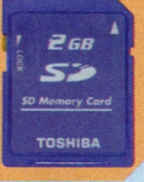
AR Play Cards

Wie Nintendo beim 3DS packt auch Sony sechs sogenannte AR Play Cards (AR = Augmented Reality, erweiterte Realität) in den Lieferumfang. Die damit gekoppelten Spiele (siehe Seite 16) sind jedoch nicht vorinstalliert, sie müssen erst im PlayStation Store geladen werden. Dazu benötigt Ihr eine Online-Verbindung und ein PSN-Konto – ganz schön umständlich!

Spielverderber Speicherkarte

Nicht im Lieferumfang enthalten, aber unverzichtbar ist eine Speicherkarte: Denn das Handheld hält keinen internen Speicherplatz für Spieldaten oder Downloads bereit und viele Spiele erfordern zwingend eine Memory Card. Fies: Sony setzt nicht wie Nintendo beim 3DS (SD-Karte) auf ein handelsübliches Format, es wird ein eigenes – und entsprechend teures – Süppchen gekocht. In Deutschland sind Vita-Speicherkarten in drei Größen erhältlich: 4 GB (20 Euro), 8 GB (35 Euro) und 16 GB (50 Euro).





OLED-Multitouchscreen

Abbildung in Originalgröße

Front-Kamera

Steuerkreuz (nicht analog)

Aktionstasten (nicht analog)

Lautsprecher

Lautsprecher

PS-Taste (unterbricht die gerade laufende Anwendung und ruft das Systemmenü auf; längeres Drücken führt in ein Schnellmenü, in dem sich u.a. die Display-Helligkeit und die Musiklautstärke einstellen lassen)

Analogsticks (nicht klickbar)

Select- und Start-Tasten

Schultertasten (nicht analog)



Ein-/Ausschaltknopf

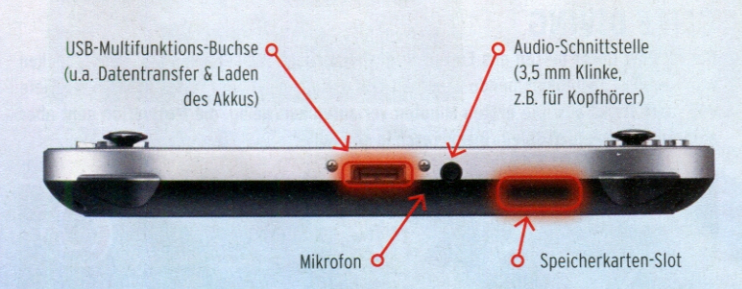
Spielmodul-Schacht hinter Klappe

Zubehörschnittstelle hinter Klappe

Lautstärke-Regler

USB-Multifunktions-Buchse (u.a. Datentransfer & Laden des Akkus)

Audio-Schnittstelle (3,5 mm Klinke, z.B. für Kopfhörer)



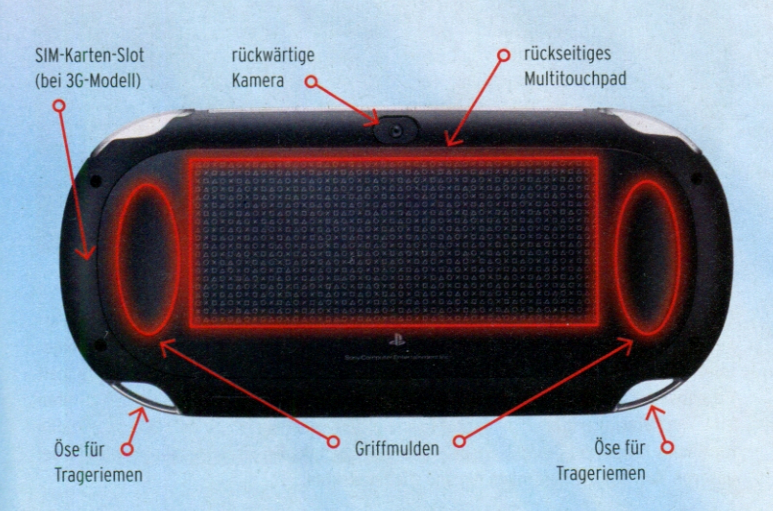
Mikrofon

Speicherkarten-Slot

SIM-Karten-Slot (bei 3G-Modell)

rückwärtige Kamera

rückseitiges Multitouchpad



Öse für Trageriemen

Griffmulden

Öse für Trageriemen





Die Vita-Spielmodule fallen kleiner aus als die 3DS-Gegenstücke – und bewegen sich an der Grenze zu "fummelig in den Modulschacht zu stecken".







Gegenüber den PSP-Spielepackungen sind die Vita-Hüllen deutlich in der Höhe geschrumpft.



Oliver Schultes

"Hübsch, tolles Anfassgefühl & viele Funktionen – es fehlt aber die Einzigartigkeit"

Wer die Playstation Vita das erste Mal in seine Hände schließt, möchte sie nicht wieder loslassen. Sie schmiegt sich elegant in die Handflächen und schmeichelt den Daddelfingern, strahlt mit ihrem fein dosierten Gewicht Klasse aus und betört mit einem großen, strahlenden Bildschirmlächeln. Haptisch und ergonomisch ist Sonys neues Handheld ein Knaller, lediglich die Platzierung des rechten Analogsticks sorgt bei einigen Spielen für Probleme: Beim Hämmern auf die X-Taste berührt man schon mal den zu nah montierten Stick, was unerwünschte Nebeneffekte auslösen kann. Die Aktionsknöpfe, das Steuerkreuz und die Analogsticks setzen Eingaben akkurat um; der Touchscreen und das Touchpad verlangen eine – kurze – Eingewöhnung, müsst Ihr je nach geforderter Eingabekommandos doch öfters umgreifen. Die Liaison mit der hübschen Vita könnte so elektrisierend sein. Könnte, denn einige Schönheitsfehler kratzen am betörenden Lack. Erstens: Der Preis von 350 Euro (inklusive großer Speicherkarte und einem Spiel) liegt fast auf iPhone-Niveau und damit deutlich über meiner Schmerzgrenze. Zweitens: Die Multimedia-Funktionen (u.a. Browser, Kamera, Videoaufzeichnung) zielen auf Smartphones ab, scheitern im Vergleich aber kläglich. Drittens: Der Vita fehlt es beim Duell mit dem 3DS an Einzigartigkeit. Zwar sehen Games auf der Nintendo-Konsole nicht so gut aus, dank Schiebepad Pro spiele ich aber mittlerweile auch mit zwei Analogsticks. Und ich bekomme obendrauf zwei Bildschirme (sprich: mehr Optionen beim Spieldesign) und brillenlose stereoskopische 3D-Darstellung – für etwa den halben Preis. An dem sollte Sony möglichst schnell drehen, dann wird sich die Vita vor Liebhabern kaum noch retten können.

Die Grundfunktionen


Party: Eine App für Text- und Voice-Chat unter Vita-Nutzern, bei der Ihr Gruppen (Partys) erstellen dürft, die sich z.B. nur aus Freunden zusammensetzen.


PS Store: Bekannt von der Playstation 3: Hier kauft Ihr online Spiele, ladet Demos, Videos und andere Inhalte.


near: Das Pendant zum StreetPass auf dem 3DS - findet andere Vita-Besitzer in Eurer Nähe und tauscht mit ihnen Informationen und Spiel-Items.


Freunde: Klicken und Freundschaften mit anderen PlayStation-Network-Benutzern schließen. Checkt u.a. ihren Status und ihre Trophäen-Sammlung.


Gruppennachrichten: Eine Art E-Mail-App, mit der Ihr Nachrichten an einzelne Personen oder Gruppen (funktioniert mit Vita- und PS3-Nutzern) schickt.


Trophäen: Begutachtet Eure erspielten Trophäen und vergleicht sie mit denen Eurer Freunde.


Fotos: Knipst, betrachtet und bearbeitet Eure Fotos - und teilt sie mit Freunden. Die beiden Kameras sind mit ihren 0,3-Megapixel-Auflösungen (640 x 480) jedoch gnadenlos veraltet und liefern eine dementsprechend schlechte Bildqualität - gerade in dunkleren Umgebungen. Für Augmented-Reality-Anwendungen reichen die Kameras aber aus.


Browser: Surft durchs Internet - mit mehreren Browser-Fenstern und Bookmarks. Das Laden von Webseiten dauert mitunter mehrere Sekunden, Flash und HTML 5 werden (noch) nicht unterstützt, was Youtube die rote "Will ich nicht abspielen"-Karte zeigt. Zudem ist zeitgleiches Daddeln und Surfen nicht möglich, Ihr könnt also nicht mal schnell nach Tipps googeln, wenn Ihr an einer Stelle im Spiel hängt.


Musik: Hört Eure gespeicherten Lieder (in den Formaten MP3, MP4 & WAVE) und 'peppt' sie mit (unnötigen) Equalizer-Filtern auf. Das Anlegen von Playlisten ist nicht möglich, wählt stattdessen zwischen Sortierungskriterien wie Künstler, Alben, Lieder oder Genres. Die Wiedergabequalität liegt mit hochwertigen Inear-Kopfhörern knapp über iPod-Classic-Niveau: Musik tönt luftig, ausgewogen und mit knackigem Bass - gut für längeres, stressfreies Hören. Der Musik-Player kann auch parallel zu Games laufen: Deaktiviert im Spielmenü Musik, Soundeffekte etc. und zockt so zu Eurer Lieblingsmusik. Das Einbinden von Custom-Soundtracks ist standardmäßig noch nicht vorgesehen.


Videos: Schaut selbst gemachte, auf der Speicherkarte befindliche oder heruntergeladene Videos. Die internen Kameras beschränken die Qualität Eurer Filme auf lausige 640 x 480 Pixel bei 60 Bildern pro Sekunde. Folgende Formate lassen sich wiedergeben: MPEG-4 Simple Profile (AAC), H.264/MPEG-4 AVC Hi/Main/Baseline Profile (AAC). Ein Anschluss an einen Fernseher (der bei den meisten PSP-Modellen noch per speziellem Kabel möglich war) ist derzeit nicht vorgesehen.


Remote Play: Greift auf Eure Playstation 3 zu und betrachtet zum Beispiel dort gespeicherte Fotos und Videos oder hört von der Festplatte Musik.


Inhaltsmanager: Verwaltet auf der Vita gespeicherte Inhalte und kopiert Musik, Fotos und Videos zwischen Eurem Handheld und der PS3 hin und her. Unkomfortabel: Bei PS3 und Vita müssen dieselben PSN-Accounts aktiv sein und die Übertragung klappt nur, wenn die PlayStation 3 online ist. Wäre schön, wenn die Verifizierung der Accounts erst nach der Auswahl des zu kopierenden Inhalts stattfinden würde - dann könnte man seine Urlaubsfotos zum Beispiel zu Freunden mitnehmen und dort auf einer PS3 am großen Schirm betrachten.


Einstellungen: Hier managt Ihr alle Vita-Funktionen - von System-Updates über Display-Einstellungen bis hin zu Altersbeschränkungen.


Begrüßungscenter: Tippt und schnippt Zahlen in der richtigen Reihenfolge (über Touchscreen & Touchpad); sortiert ein Bilderpuzzle (per Kamera); weicht per Skateboard Bällen aus und erhüpft Sterne (durch Neigen & Kippen); macht Fotos von Gesichtern - ein hübsch präsentiertes Tutorial, das Euch mit den Funktionen der Konsole vertraut macht.


Netzanbieter (3G-Version): Wählt Euren Netzprovider für mobiles Internet.


Karten: Google Maps mit Funktionen wie Satellitenkarten, Straßenkarten, Wegbeschreibungen, Lesezeichen und Verkehrsinformationen.

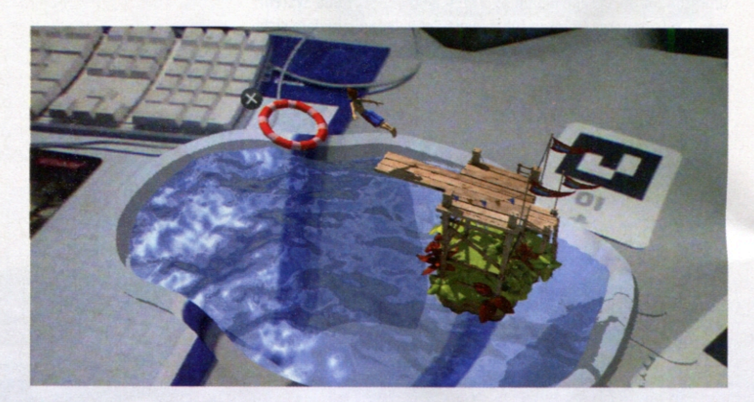
Augmented Reality

DREI SPIELE ZUM GRATIS-DOWNLOAD



FIREWORKS

Wer nicht bis Dezember aufs Tischfeuerwerk warten will, liegt hier richtig. Berührt Feuerwerkskörper auf dem höchsten Punkt ihrer Flugbahn und löst bunte Explosionen samt Punkteregen aus. Farbfilter verleihen Eurer Umgebung einen abstrakten Anstrich (siehe Bild), drei Modi und einige Extras bringen etwas Abwechslung in das bald ermüdende Konzept. Der Spielspaß verpufft so schnell wie eine 12er-Silvesterraketen-Batterie.



CLIFF DIVING

Die AR Play Cards lassen aus Eurem Wohnzimmertisch Felsklippen samt Wasserbecken wachsen. Per Tastenkommando saust ein Comic-Klippenspringer todesmutig in die Tiefe und führt Tricks aus. Die ersten Minuten verlaufen kurzweilig, die Motivation geht aber aufgrund des simplen Spielprinzips rasch in den Keller.



TABLE FOOTBALL

Diese an Tipp-Kick erinnernde Tischfußball-Variante nutzt alle sechs AR Play Cards. Daraus entstehen in Eurem Heim das Fußballfeld, zwei Zuschauertribünen und die Anzeigetafel. Ihr kickt alleine gegen die CPU oder einen menschlichen Mitspieler: Dabei daddelt Ihr entweder abwechselnd auf einer Konsole oder Ihr verbindet Euch mit einer zweiten Vita. Ein Tutorial erklärt die Touchsteuerung, die im Vergleich zu den anderen beiden AR-Games komplexer ausfällt. Dementsprechend hält der Spielspaß länger an, obwohl bei unseren Matches die Kontrollen hin und wieder zickten.

Ärgernisse & Stolpersteine

Die Playstation Vita mag es umständlich – diese Details solltet Ihr kennen!

1 Meine Freundin und ich möchten uns eine PS Vita teilen. Auf unserer Playstation 3 hat jeder sein eigenes Benutzerprofil, funktioniert das mit der Vita genauso?

Leider nicht, hier ist nur ein Benutzerkonto möglich, was gewisse Einschränkungen nach sich zieht: Erspielte Trophäen gehen nämlich auf ein gemeinsames Konto und Spiele wie "Everybody's Golf" legen nur einen Speicherstand für die Karriere an. Das verhindert, dass jemand ein neues Spiel beginnen kann, ohne den Fortschritt des Partners zu löschen. Eine solche Idiotie findet sich zwar auch bei einigen PS3-Spielen, dort lässt sich das Problem aber mit mehreren Benutzerprofilen umgehen.

2 Kann ich dasselbe Benutzerkonto auf meiner PSP, der PS3 und auf der Vita benutzen?

Um alle Funktionen geräteübergreifend nutzen zu können, ist das sogar zwingend erforderlich. Allerdings beschränkt Sony den fröhlichen Kontentausch: Lediglich zwei mobile Geräte dürfen sich simultan das Profil teilen.

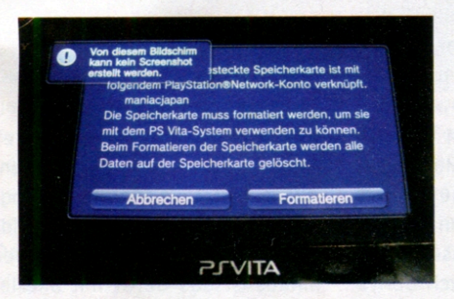
3 Auf meiner Playstation 3 befinden sich Urlaubsfotos, die ich gerne meinen Freunden zeigen würde. Mit der PSP konnte ich das, geht das mit der Vita auch?

Ja, die Vita beherrscht ebenfalls 'Remote Play'. Dazu müssen PS3 und Vita einander bekannt gemacht werden. Danach ist es an WLAN-Access-Points oder via 3G-Onlinezugang möglich, auf Daten der heimischen Spielkonsole zuzugreifen – neben Fotos können auch Videos, Musik sowie derzeit nur wenige PSone-Spiele und Download-Games gespielt werden. PS3-Titel sollen ebenfalls über Vita zu spielen sein, aktuell klappt das aber noch nicht.



4 Kann ich das Benutzerkonto auf der PS Vita ändern, sobald ich eines angelegt habe?

Ja, das ist möglich, es ist allerdings viel komplizierter als auf der PSP, wo mehrere Profile durch Ab- und Anmelden erlaubt waren. Bei der Vita muss hierfür das komplette System samt Speicherkarte formatiert werden. Das dauert jedes Mal rund fünf Minuten; ärgerlicher ist, dass sämtliche Daten von der Speicherkarte verschwinden. Wer also ausländische Benutzerkonten für Importspiele nutzen möchte, sollte mehrere Speicherkarten und viel Geduld besitzen.



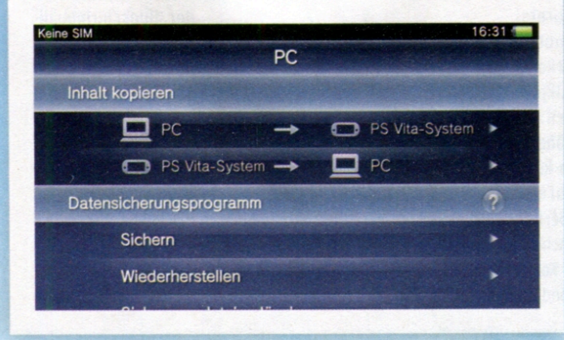
5 Wie wechselt man den Akku, wenn auf langen Reisen der Strom ausgeht?

Mit der Vita geht das nicht mehr so problemlos wie bei der PSP. Der Akku befindet sich an der Innenseite der Rückwand und ist dort mit zwei Schrauben und einer Kabelverbindung zur Platine befestigt. Wir raten davon ab, das Gehäuse aufzuschrauben, zumal das die Gerätegarantie beeinträchtigt. Für unterwegs bieten Sony und andere Zubehörhersteller Ladekabel für Zigarettenanzünder sowie ein recht teures Batterie-Pack an, das die Vita extern mit Strom versorgt.



6 Ich habe Fotos mit der Vita-Kamera geschossen. Wie bekomme ich sie auf meinen PC?

Das ist nicht bequem und direkt via USB-Anschluss möglich, sondern nur über den Umweg des Inhaltsmanagers der PS Vita. Für die Kommunikation mit Macs ist zunächst ein System-Update erforderlich, am PC muss ein Hilfsprogramm von Sony heruntergeladen werden, die PS3 wiederum muss für den Datenaustausch aus unerfindlichen Gründen online sein. Die Daten befinden sich schließlich in verschachtelten Menüs; auch bei der Reihenfolge, was wann wo aktiviert und angesteckt wird, verhält sich die Vita pingelig.



7 Ich lade Spiele lieber herunter, weil ich keine Module mag. Wo kann ich sie speichern?

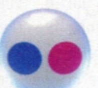
SONY PS VITA 4GB

Es gibt keinen internen Speicher, die Vita unterstützt nur ein eigenentwickeltes Kartenformat, das nicht mit anderen Geräten kompatibel ist. Die Karten sind in den Größen von 4, 8 und 16 Gigabyte erhältlich und schlagen mit happigen 20 bis 50 Euro zu Buche. Diese Zusatzkosten sind nicht zu unterschätzen, wie folgendes Beispiel zeigt: Die Download-Version von "Uncharted: Golden Abyss" kostet im Online-Store 45 Euro und belegt knapp vier Gigabyte Speicherplatz. Macht inklusive 4-GB-Karte 65 Euro, die Version im Handel kostet aber nur 50 Euro. Prinzipiell können aber unbegrenzt viele Speicherkarten verwendet werden. Vorsicht beim Wechsel: Das Handheld startet neu, wenn eine Karte getauscht wird.

8 Ich will die Playstation Vita mit 3G-Unterstützung kaufen, um von überall auf Facebook oder Flickr zuzugreifen. Ist das möglich?

Ja, das geht. Allerdings sind die Anwendungen für Facebook, Flickr, Foursquare und LiveTweet nicht auf dem Handheld vorinstalliert, sondern müssen erst aus dem Playstation Store geladen werden. Dort gibt es den Menüpunkt 'Social', 65 MB Platz veranschlagen die vier Apps.


Facebook


LiveTweet

Flickr

Foursquare

Technik & Leistung

Futuristische Komponenten oder veraltete Bauteile? Das steckt im eleganten Gehäuse der Playstation Vita.

Mit der Playstation Vita behält Sony jenen Kurs bei, der mit dem Vorgänger-Handheld PSP eingeschlagen wurde. Bereits das erste mobile Spielgerät des japanischen Eletronikriesen steckte den konkurrierenden Nintendo DS mit überlegener Technik locker in die Tasche. Geholfen hat das letztendlich nicht: Der DS bot die vielseitigeren Spiele, sprach ein breiter gefächertes Publikum an und somit durfte Nintendo das erfolgreichere Handheld verbuchen. Nun unternimmt Sony einen zweiten Anlauf, mobile Gamer zu überzeugen. Erneut kommt eine tragbare Playstation mit der leistungsstärkeren Hardware auf den Markt, der sich mittlerweile durch potente Alleskönner aus dem Mobilfunksegment bedrohlich gewandelt hat. Doch mit denen kann und will sich die Vita nicht messen. Vielmehr konzentrierten sich Sonys Ingenieure und Designer auf eine spezifische Zielgruppe: Spieler, die auch unterwegs nicht auf Bedienelemente von Heimkonsolen wie Tasten, Steuerkreuz oder Analogstick verzichten möchten. All das bietet die PS Vita, Analogsticks erstmals in der Handheldgeschichte sogar zwei. Darüber hinaus ist das Gerät mit allerlei Sensoren und modernen Prozessoren ausgestattet, die vielfältige Spielkonzepte und eindrucksvolle Erfahrungen ermöglichen sollen.

PS Vita vs. iPad 2

Zwei offensichtliche Dinge unterscheidet die PS Vita technisch vom iPad 2 (und seinen Tablet-Konsorten). Zum einen beläuft sich die Bildfläche des Apple-Tablets auf mehr als das Vierfache, wenn auch im 4:3-Format. Dabei ist aber die Pixeldichte der Vita mit 220 Bildpunkten pro Zoll höher als die des iPad 2 mit einem Wert von 132; das iPad 3 dürfte jedoch mit 326 ppi den Wert des iPhone 4S erreichen. Obwohl bei einem akribischen Blick auf das Vita-Display einzelne Pixel noch unterschieden werden können, bietet Sonys Handheld die bessere Bildqualität aufgrund des eingesetzten OLED-Displays. Die Touchscreen-Fähigkeiten der beiden Geräte sind indes vergleichbar. Der andere große Unterschied besteht in den vielfältigen Eingabemöglichkeiten der Vita, die sie für Gamer reizvoller macht. Darüber hinaus bieten beide Geräte Bewegungs- und Beschleunigungssensoren sowie einen digitalen Kompass und optionale 3G-Unterstützung.

PS Vita vs. Smartphone



Smartphones sind längst mit starken Dualcore-Prozessoren und Taktfrequenzen jenseits der 1-GHz-Marke sowie hochauflösenden Kameras ausgestattet. Doch die PS Vita ist vorerst das einzige mobile Gerät mit Vierkern-CPU und -Grafikprozessor, wodurch sie technisch aufwändige und spielerisch komplexe Games auf den Bildschirm zaubert. Vergleichbares ist auf Mobiltelefonen schlicht nicht zu finden, was nicht nur an der Kostenstruktur der Games-Happen liegt, sondern auch an der Bedienbarkeit - modernen Handys fehlen Knöpfe, Steuerkreuz und Analogsticks mit haptischem Feedback, um dem Spieler schnelle und präzise Eingaben zu ermöglichen. Bei der Bildschirmqualität nehmen sie sich nichts: Samsung und LG verbauen längst multitouchfähige OLED-Displays, mitunter sind es sogar die identischen Bauteile. Derzeit hat lediglich das Retina-Display des iPhone 4S in Sachen Auflösung die Nase vorn, da hier eine Unterscheidung einzelner Bildpunkte nicht mehr möglich ist.

3G – überall online



Das griffige Kürzel "3G" beschreibt die dritte Generation mobiler Telekommunikation. Neben dem Telefonieren wichtigster Aspekt ist ein überall verfügbarer Internet-Zugang. Hierfür besitzt das 50 Euro teurere 3G-Modell der PS Vita einen SIM-Kartenschacht und wird mit Vodafone-Karte ausgeliefert, ist aber auch für andere Anbieter empfänglich. Wichtig, denn Vodafones Angebote sind weder die günstigsten noch die flexibelsten. Ohnehin lohnt sich die Vita 3G nur für Personen, die jederzeit sämtliche Funktionen der Social-Networking-Apps nutzen oder via GPS erfahren möchten, wo sie sich befinden. Der integrierte Web-Browser ist unkomfortabel und unterstützt derzeit weder HTML5 noch Flash, sodass Seiten wie Youtube nicht funktionieren. Zudem ermöglichen viele Smartphones via Bluetooth-Verbindung auch dem günstigeren Vita-Modell jederzeitigen Zugang zum Web. Fürs Online-Gaming ist 3G nur eingeschränkt tauglich, oft fallen schlicht zu große Datenmengen an.

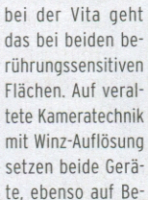
Begleitet uns auf bei einem Blick in das Gehäuse der Playstation Vita, wo wir ergründen, ob und inwieweit das Handheld diesen Ansprüchen gerecht wird.

Vitales Innenleben

Die Vita ist das erste mobile Spielgerät, das von einem Hauptprozessor mit vier Kernen angetrieben wird. Im PC-Bereich sind so genannte Quadcore-CPUs hingegen längst keine Seltenheit mehr. Damit ist die Vita hinsichtlich der bloßen Rechenleistung dem 3DS spürbar überlegen. Nicht minder überraschend ist ein Blick auf den Arbeitsspeicher: Mit 512 Megabyte RAM ist die Vita großzügig ausgestattet und übertrumpft selbst die heimische Playstation 3, die es nur auf die Hälfte bringt. Das ist durchaus bedeutsam, denn unserer Erfahrung nach wünschen sich Spieleentwickler stets eines, wenn man sie nach der Ausstattung neuer Hardware fragt: mehr Arbeitsspeicher. Diesem Wunsch kommt Sony nach, sodass bei geschickter Programmierung sogar schärfere Texturen möglich sein könnten als auf der PS3. Das behauptet zumindest Jakub Opon, Entwickler des Download-Spiels "A-Men". Unterm Strich hat die PS3 dank stärkerer Prozessoren aber doch mehr Power und das sieht man an "Uncharted: Golden Abyss" (Test ab Seite 24), das für einen Handheld-Starttitel beeindruckend schön ist. In Nahaufnahme gleichen Nathan Drake und andere Charaktere ihren famosen Konsolenvorbildern fast aufs Haar, lediglich Umgebungen bestehen aus weniger Polygonen und sind dadurch nicht ganz so detailreich. Für Grafikfans besteht dennoch Grund zur Freude, denn wie die Vergangenheit immer wieder bestätigte, erscheinen die technisch eindrucksvollsten Titel erst später im Lebenszyklus. Es ist also immer noch Luft nach oben.

PS Vita vs. 3DS

Die Rechenleistung der Vita-Chips ist dem Prozessorduo des 3DS deutlich voraus. So ruckelt die Grafik bei der "Metal Gear Solid"-Adaption von der PS2 (siehe "Snake Eater 3D"-Test ab Seite 54) gelegentlich, während die Vita selbst PS3-Umsetzungen wie "Ultimate Marvel vs. Capcom 3" mit butterweichen 60 Bildern pro Sekunde wiedergibt – mit nur minimalen Abstrichen. Die Bildauflösung des 3DS fällt zudem signifikant geringer aus als die der Vita; allerdings sind die beiden Displays des 3DS kleiner, womit dieser Nachteil weniger zur Geltung kommt. Der 3DS-Touchscreen lässt sich zudem nicht mit mehreren Fingern simultan bedienen, bei der Vita geht das bei beiden berührungssensitiven Flächen. Auf veraltete Kameratechnik mit Winz-Auflösung setzen beide Geräte, ebenso auf Bewegungssensoren für vielfältige Spielkonzepte. Der 3DS verfügt erst mit der 'Schiebepad Pro'-Peripherie über zwei analoge Steuerungseinheiten.



Technische Daten im Vergleich

System	PS Vita (Wi-Fi / 3G)	3DS
Startpreis (in Euro)	250 / 300	250
Aktueller Straßenpreis (in Euro)	250 / 300	160
Abmessungen (in Millimetern)	182 x 84 x 19	134 x 74 x 21 (geschlossen)
Gewicht (in Gramm)	260 / 279	230
Hauptprozessor	CXD5315GG Vierkern-ARM Cortex-A9 (800-2.000 MHz)	2x ARM11 (266 MHz)
Arbeitsspeicher (in MB)	512	64
Grafikprozessor	PowerVR SGX 543 MP4+ mit 4 Prozessorkernen	DMP PICA200
Grafikspeicher (in MB)	128	4
Interner Speicher (in MB)	–	1.500
Bildschirm-Diagonale (in Zentimetern)	12,7	oben: 9,0 unten: 7,7
Bildschirm-Auflösung	960 x 544 Pixel	oben: 800 x 240 Pixel (400 je Auge im 3D-Modus) unten: 320 x 240 Pixel
3D-fähig	nein	ja
Touchscreen	multitouch	singletouch
Sensoren	3-Achsen-Gyroskop, 3-Achsen-Beschleunigungsmesser, 3-Achsen-Elektrokompass, rückseitiges Touchpad	3-Achsen-Gyroskop, 3-Achsen-Beschleunigungsmesser
Sound	Stereolautsprecher, Kopfhörerausgang Mini-Stereo-Klinke, Mono-Mikrofon	Stereolautsprecher, Kopfhörerausgang Mini-Stereo-Klinke, Mono-Mikrofon
Kamera (Anzahl)	1x Innenseite, 1x Außenseite	1x Innenseite, 2x Außenseite
Kameraauflösung	je 640 x 480 Pixel (0,3 Megapixel)	je 640 x 480 Pixel (0,3 Megapixel)
Helligkeitsstufen	stufenlos regelbar	5
Batterielaufzeit (in Stunden)	3-5 (Spiel-Modus), 5 (Videowiedergabe), 9 (Musikwiedergabe)	3-5 (Spiel-Modus), 3-5 (3DS-Modus), 5-8 (DS-Modus)
Kommunikations-Schnittstelle	WiFi, Bluetooth 2.1+EDR (optional: 3G)	WiFi
Kompatibilität	PSV (PSP-Downloads)	3DS / DSi / DS
Regionalcode für	–	3DS / DSi-only / DSi Enhanced

Die Macht der Buttons

Neben den mächtigen Prozessoren befinden sich im Gehäuse der PS Vita eine ganze Reihe von Komponenten, die aus modernen Spielgeräten längst nicht mehr wegzudenken sind. Ein Mikrofon sowie Sensoren für Bewegungen und Beschleunigung besitzt auch der Nintendo 3DS, wo die Bewegungssteuerung allerdings immer wieder kollidiert mit dem starren Blickwinkel auf den Bildschirm, um den 3D-Effekt zu gewährleisten. Auf den verzichtet die PS Vita zugunsten eines in vielfacher Hinsicht hochwertigeren Touchscreen-Displays, das mehrere Berührungen simultan registriert (siehe OLED-Power, Seite 20). Titel wie "Uncharted: Golden Abyss" oder "Reality Fighters" verknüpfen Berührungs- bzw. Bewegungserkennung mit klassischen Kontrollen gut.

Doch wie gut sind die verbauten Buttons und Bedienelemente? Kein Genre ist diesbezüglich anspruchsvoller als Prügelspiele,



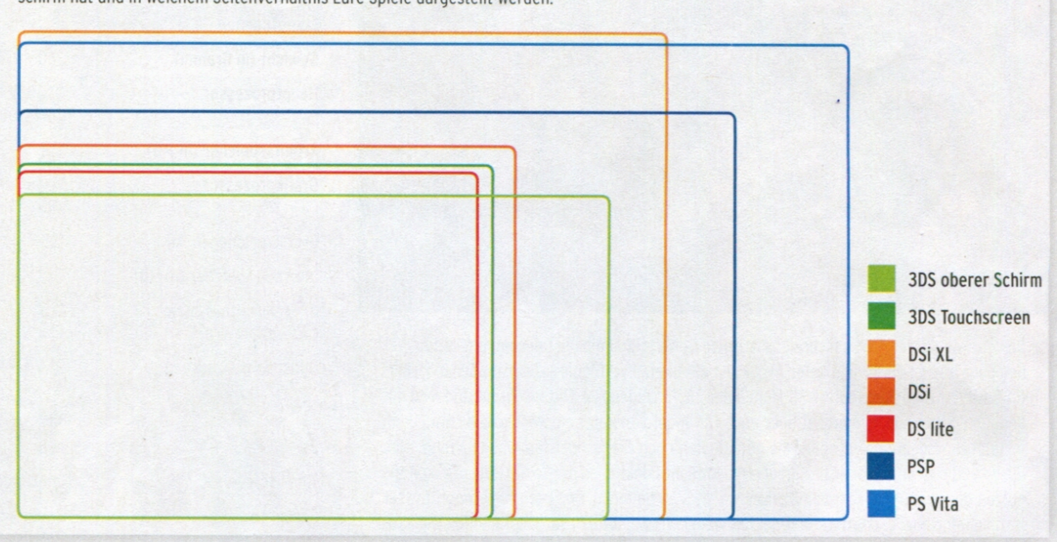
Michael Herde

"Die mächtige Grafikpracht währt zu kurz"

Aus technischer Sicht ist die Playstation Vita das leistungsstärkste Handheld, das es bislang gab. Wie viel Power im eigens entwickelten Hauptprozessor sowie dem Grafikchipsatz schlummert, lässt die erste Generation an Spielen lediglich erahnen. Doch bereits die sieht oft richtig klasse aus und verweist selbst die schönsten Spiele auf 3DS und iPad in ihre Schranken. Lobenswert ist der üppig bemessene Arbeitsspeicher, auch das OLED-Display ist eine kluge Entscheidung, da es für knackige Farben und intensive Kontraste mit tiefem Schwarz sorgt. Die mickrige Auflösung der Kameras ist hingegen ein Witz und auch der integrierte Akku missfällt mir. Zwar hält er angesichts der Komponenten relativ lange durch und sticht je nach Betriebsmodus sogar den 3DS aus, doch maximal fünf Stunden Spielzeit sind mir für ein mobiles Gerät immer noch zu wenig. Daher ist es ärgerlich, dass der Akku so fummelig im Gehäuse verbaut ist und nicht bequem von jedermann getauscht werden kann.

Bildschirmvergleich

Playstation Vita, 3DS oder DSi XL – in untenstehender Grafik seht Ihr, welcher mobile Zockapparat den größten Bildschirm hat und in welchem Seitenverhältnis Eure Spiele dargestellt werden.



OLED-Display

Eine der offensichtlichsten Stärken der PS Vita ist ihr Bildschirm mit fast 13 Zentimetern Diagonale. Sony greift hierfür auf die Erfahrung des koreanischen Elektronikherstellers Samsung zurück und verwendet ein Aktivmatrix-OLED-Display, wie es der Konzern in seinen Smartphone-Modellen der letzten Jahre verbaut. OLED-Technologie arbeitet mit organischen Dioden, die in den Farben Rot, Grün und Blau leuchten, sobald Strom durch sie fließt. Daher ist im Gegensatz zu den herkömmlichen LCDs von PSP und 3DS keine zusätzliche Hintergrundbeleuchtung erforderlich. Das spart Strom sowie Platz im Gehäuse und liefert obendrein erstklassige Schwarzwerte, da für die Darstellung verantwortliche Bildpunkte einfach abgeschaltet werden. Dadurch werden Spitzenkontraste und kräftige Farben möglich. Ein weiterer Vorteil von OLEDs besteht in der Reaktionszeit der einzelnen Bildpunkte, die deutlich kürzer ausfällt als bei LCDs. So kommt es bei schnellen Bewegungen im Bild nicht zu sichtbaren Nachziehschlieren. Die Bildauflösung des Vita-Displays ist zudem viermal so hoch wie die der PSP – knackscharfe Bilder sind die Folge, die auch aus extremen Blickwinkeln gut sichtbar sind. Lediglich die verspiegelte Oberfläche beeinträchtigt bei starkem Lichteinfall die Bildqualität.

OLED-Technologie bietet also viele Vorteile gegenüber herkömmlichen Display-Bauweisen. Nicht nur die Bildqualität überzeugt, OLEDs sind auch sehr flach und extrem vielseitig einsetzbar. Neu ist die Technologie jedoch nicht. Bereits seit 2003 kommt sie in kleinen Displays von Digitalkameras und Handys zum Einsatz, damals war die Lebenszeit jedoch noch vergleichsweise kurz und Farben verblassten mit der Zeit. Derzeit forschen Samsung und Mitbewerber LG an Methoden, um OLEDs auch für große Fernseher zu nutzen.

Ins Display der PS Vita eingearbeitet ist zudem eine berührungssensitive Schicht, die den Bildschirm zum Touchscreen macht, der dem des 3DS technisch überlegen ist. Nintendos Handheld registriert nämlich lediglich die Position eines Fingers bzw. Touchpens, der Vita-Schirm hingegen mehrere.

Glas
Schicht mit Touch-Rezeptoren
AMOLED-Display

weshalb wir die beiden Beat'em-Ups "Ultimate Marvel vs. Capcom 3" und "BlazBlue: Continuum Shift Extend" heranziehen – beide Spieletests befinden sich übrigens auf Seite 27. Das Steuerkreuz erweist sich als präzise und anders als bei unserem 3DS knirscht es auch nicht. Die vier rechten Buttons sowie die beiden Schultertasten weisen ebenfalls eindeutige Druckpunkte auf, was im Umkehrschluss jedoch heißt, dass sie nicht analog abgefragt werden und demzufolge nicht registriert wird, wie fest man sie drückt. Die beiden hochwertig verarbeiteten Sticks sind damit die einzigen analogen Bedienelemente.

Neben hochauflösenden Grafiken und präzisen Steuerungselementen muss natürlich auch der Klang punkten. Freilich können die beiden Minilautsprecher keine druckvollen Tiefbässe erzeugen, mit guten Kopfhörern überzeugt die Vita aber auch akustisch, bei entsprechendem Equipment sogar mit Surround-Sound.

Flexible Konnektivität

Mobile Gamer wollen längst nicht mehr nur spielen, sondern sich auch mit anderen messen und der Welt ihre Erfolge mitteilen. Wie schon in der PSP befindet sich auch im Gehäuse der Vita ein WiFi-Modul, mit dem Sonys Handheld Zugang zur Online-Welt erhält. An WLAN-Access-Points ist dies mit beiden Vita-Modellen möglich, die teurere 3G-Variante ist diesbezüglich sogar noch flexibler und erlaubt den Zugang auch über die Netze von Mobilfunkbetreibern. Aufgrund der Verbindungsgeschwindigkeit ist die 3G-Funktion jedoch nicht primär fürs Onlinespielen gedacht, sondern eher fürs (wenig komfortable) Browsen im Internet und Daten tauschen (z.B. Fotos). Allerdings sind die beiden Kameras nur für den Einsatz in Spielen geeignet. Mit einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten, also 0,3 Megapixel, ist die Bildqualität ziemlich schlecht und lediglich auf dem Niveau von Nintendo 3DS. Datentausch klappt auch via Bluetooth-Schnittstelle, über die auch das günstigere WiFi-Modell am abgelegenen Baggersee ins Internet gelangt – vorausgesetzt ein Smartphone mit Tethering-Funktion ist zur Hand.

Eine weitere, viel nützlichere Verbindung geht die Playstation Vita mit der heimischen PS3 ein: 'Remote Play' nutzt das WiFi-Modul zum ferngesteuerten Zugriff auf die Heimkonsole. So lassen sich Bilder, Musik und Videos von der PS3 auf die Vita streamen. Und mit einem noch ausstehenden Update der Firmware soll es sogar möglich sein, auf diesem Weg PS3-Games zu spielen. Praktisch, wenn zu Hause mal wieder jemand den Fernseher in Beschlag nimmt. *mh*

Spiele & Software-Zukunft

Lasst die Touchscreens glühen! Welche Spiele bringen demnächst Eure Speicherkarte zum Bersten?

Sony versprach im Vorfeld des Vita-Starts eine riesige Spiele-Bibliothek gleich zur Geburt des Handhelds - und die Japaner hielten Wort: Fast dreißig Titel buhlten als Download-Version oder klassisch im Laden am Erstverkaufstag um die Gunst der Käufer, dazu gesellte sich ein riesiges Angebot herunterladbarer PSP-Klassiker und Minis. Nintendos 3DS brachte es im letzten Jahr zu Beginn seiner Laufbahn nur auf 16 Games. Doch bis auf das Hochglanz-Produkt "Uncharted: Golden Abyss" galt beim Vita-Startportfolio eher das Motto "Masse statt Klasse". Die meisten Spiele waren gut, rissen uns aber nicht vom Hocker, wie der umfangreiche Testteil der vorliegenden *Mobile Gamer* zeigt. Da es bisher wenige Pflichttitel für das Edel-Handheld gibt, richten wir den Blick auf den Horizont. Worauf freuen sich Vita-Besitzer in naher Zukunft und welche Spielspaßgranaten könnten Zweifler zum Kauf bewegen? Wankt Nintendos Vormachtstellung?

Exklusiv-Ebbe

Der 3DS glänzte zu Beginn zwar nicht mit seinen Starttiteln, aber mit der Aussicht auf "Super Mario 3D Land", "The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D" und "Mario Kart 7". Sony bedient dagegen nicht alle ihrer Topmarken, mit "Little Big Planet" und "Resistance: Burning Skies" stehen aber zwei konkrete Sony-exklusive Titel in der Warteschlange, die sowohl bei Casual-Spielern als auch bei Hardcore-Zockern für Freude und geöffnete Geldbörsen sorgen. Der "Diablo"-Klon "Warrior's Lair" (ehemals "Ruin"), der parallel auf Vita und Playstation 3 spielbar ist, und das grafisch ansprechende "Dragon's Crown" sind dagegen unbekannte, frische Titel, denen es aber (noch) an Hitpotential mangelt. Ein neuer Hades-Urlaub von Kriegsgott Kratos könnte eine Menge blutdürstiger Kunden anlocken, lässt bisher aber auf sich warten. Auf einen weiteren Krieg mit den Helghast deuten dagegen im Internet schon seit längerem Screenshots eines neuen "Killzone" hin. Die optisch opulente Action-Reihe hätte das Zeug zum bisher schönsten portablen Ego-Shooter und würde die Vorteile

Der Playstation Store auf Vita

Sonys neues Handheld ist auf die digitale Zukunft eingestellt, entsprechend ging zur Veröffentlichung gleich die mobile Fassung des Playstation Store an den Start. Somit braucht Ihr keine PS3, um Artikel aus dem umfangreichen Download-Angebot zu kaufen, das geht problemlos direkt mit der Vita - größere Transfers über 20 MB benötigen jedoch eine WiFi-Verbindung. Parallel zur Ladenveröffentlichung sind alle Modul-Spiele als Download-Fassungen zu haben und kosten in dieser Form meist 5 bis 10 Euro weniger. Dazu gesellen sich speziell für diesen Vertriebsweg entwickelte Titel wie "Escape Plan", die bis zu 15 Euro kosten. Ordentlich aufgestockt wird das Sortiment dadurch, dass Ihr auf der Vita auch die im Store erhältlichen und als Häppchenspaß konzipierten Minis (ca. 210 Stück für 1 bis 5 Euro) sowie viele PSP-Spiele (ca. 280 Stück für 8 bis 30 Euro) zocken könnt. Letztere wirken auf dem Bildschirm durch die niedrigere Auflösung etwas altbacken, Titel wie "God of War" oder "Grand Theft Auto: Vice City Stories" können aber spielerisch auch heute noch mithalten. Nicht kompatibel sind dagegen bislang PSone-Oldies, doch daran arbeitet Sony bereits.









[PSV] Kindgerechte Optik findet sich auf der Vita nur in Segas "Super Monkey Ball" (oben) und Warners Lego-Spielen.





PSV Drei Playstation-Ikonen halten für Sony die Fahne hoch: "Little Big Planet" (links) soll mit dem knuffigen Sackboy Levelbastler und Jump'n'Run-Fans von der Vita überzeugen. Vom neuen "Killzone" (Mitte) gibt es bisher nur eine Handvoll Bilder und "Resistance: Burning Skies" (rechts) zeigt im Frühjahr, wie gut tragbare Ego-Shooter heute aussehen.

der beiden Analogsticks und der geballten Vita-Grafik-Power nochmals deutlich machen – offizielle Informationen blieben bisher aus. Apropos Grafik-Power: Wo bleibt ein tragbares "Gran Turismo"? Wie zum Start der PSP findet sich auch unter den Vita-Starttiteln ein Überangebot an Rennspielen, doch ausgerechnet Sonys Edelraser ist nicht dabei und wird, beachtet man die lange Vorlaufzeit, die Polyphony Digital für jeden Teil der Serie braucht, auch auf absehbare Zeit nicht nachrücken.

Spiele-Rinnsal

Im Gegensatz zum Mario-Konzern ist Sony also auf starke Partner angewiesen, um ihre Hardware auf lange Sicht interessant zu halten. Doch die Drittanbieter sind, wie zum Start einer neuen Plattform üblich, vorsichtig und setzen erst mal auf Umsetzungen statt auf echte Neuheiten. Capcom leistet im Herbst seinen Beitrag mit "Street Fighter X Tekken", das lukrative Zugpferd "Monster Hunter", das die PSP in Japan über weite Strecken im Alleingang verkaufte, weidet gerade mit "Monster Hunter 3G" und einer mutmaßlichen vierten Epidsode nur auf Nintendos 3D-Wiesen. Ein Vita-Teil wurde bisher nur von Philippe Cardon, CEO von Sony Frankreich, in einem Interview angedeutet.

Konami bedient neben "New Little King's Story" mit Umsetzungen der HD-Sammlungen von "Metal Gear Solid" und "Zone of the Enders" Hardcore-Spieler, die ihre Spielstände von der Playstation 3 mittels 'Transfarring'-Feature auch unterwegs nutzen. Dieselben Zocker dürften beim Mehrspieler-Action-Ansatz des neuen "Silent Hill: Book of Memories" skeptisch die Augenbrauen hochziehen, lässt sich die serientypische Gruselatmosphäre doch kaum mit Gruppenschießereien aufrecht erhalten. Mit einer Umsetzung von "Pro Evolution Soccer 2013" rechnen Spieler trotz ausbleibender Ankündigung erfahrungsgemäß im Herbst.

Warner konzentriert sich mit den Lego-Abenteuern aus dem "Harry Potter"- und "Batman"-Universum genau wie Sega mit "Super Monkey Ball: Banana Splitz" auf die bislang kaum abgedeckte Kinder-Zielgruppe, während es "Mortal Kombat" nicht nach Deutschland schafft. Bei Take 2, die PSP-Erstkäufern mit der Ankündigung von "Grand Theft Auto: Liberty City Stories" das Wasser im Munde zusammenlaufen ließen, werkelt man an einem "Bioshock" für unterwegs, Genaueres ist dazu aber noch nicht bekannt. Ebenso wenig wie zu Ubisofts "Assassin's Creed". Könnte es sich hierbei um den eingestampften 3DS-Ableger "Lost Legacy" handeln? Die Touch-Steuerung wird einer neuen Meuchelmörderei auf alle Fälle gut zu Gesicht stehen.

Schlafende Riesen

Mit Activision und Electronic Arts halten sich die beiden größten plattformunabhängigen Hersteller traditionell bedeckt auf dem Handheld-Markt. Auch für die Vita machen sie keine Ausnahme. So steht die offizielle Ankündigung eines portablen "Call of Duty" noch aus. Der Titel tauchte im November aber auf dem Playstation-Blog als "in der Entwicklung befindlich" auf und Sonys Guy Longworth bestätigte den Ego-Shooter kürzlich in einem Interview. Angesichts der kräftigen Vita-Hardware müssen sich Sony-Kunden wahrscheinlich nicht mit abgespeckten Versionen à la "Modern Warfare 3: Defiance" und "Modern Warfare 2: Mobilized" begnügen, wie sie auf DS zu Hause sind. Zusammen mit der Online-Fähigkeit der Vita sollten die Ballereien ähnlich großen Spielspaß und Sogwirkung bieten, wie die Versionen auf Xbox 360 und Playstation 3.

EA hat nach der Veröffentlichung von "FIFA Football" aktuell kein Eisen mehr im Feuer. Das verwundert, denn mit den Third-Person-Shootern "Dead Space" und "Mass Effect Infiltrator" für iOS



Tobias Kujawa

„Sony muss unbedingt Toptitel nachlegen"

Die Vita hat mit ihrer kristallklaren Grafik und den beiden Analogsticks das Zeug zur Highend-Spieleplattform. Jetzt muss Sony mit gutem Beispiel vorangehen und mit starken Umsetzungen ihrer Exklusivmarken dafür sorgen, dass ihr Handheld eine ernsthafte Alternative zum 3DS wird und auch die Dritthersteller mitziehen. Mit den Ego-Shootern "Resistance", "Killzone", "Bioshock" und "Call of Duty" hebt man sich bereits deutlich vom Nintendo-Gerät ab, das eher kindgerechte Marken in den Vordergrund stellt. Ich hätte mir aber auch Ankündigungen zu "God of War" und "Gran Turismo" gewünscht, da ich diese Serien für deutlich zugkräftiger halte als die Sackboy-Hüpferei und den Krieg gegen die Chimera. Auch ein wirklich neues "Metal Gear Solid" oder ein "Final Fantasy"-Ableger hätten der Vita zum Start gutgetan. Gerade Rollenspieler und Strategen, die mit der PSP vor allem in Japan und der USA glücklich wurden, gucken beim bisherigen Software-Ausblick der Vita nämlich in die Röhre.

Import-Kniffe

Die gute Nachricht: Wie auf PSP und PS3 kommen alle Spiele für die Playstation Vita ohne Regionalcodes aus. Auf deutschen Geräten funktionieren also auch Importe aus Japan oder den USA – andersrum arbeitet heimische Software ohne Probleme z.B. mit dem nur in Fernost erhältlichen 'Value Pack' des Handhelds. Probleme könnten jedoch digitale Daten bereiten, denn insbesondere auf der PS3 sind kostenpflichtige Zusatzinhalte und Online-Pässe in der Regel nur mit den regional zugehörigen Spielen kompatibel – dabei unterschied Sony bei ihren Spielen jüngst sogar Großbritannien und Resteuropa. Konkret heißt das für Vita-Zocker, dass sie durch Beschränkung auf nur ein Benutzerkonto bzw. die Bindung der Inhalte daran beim Erwerb von Importspielen in Kauf nehmen músssen, womöglich nur das nutzen können, was sich direkt auf dem Modul befindet. Eine Vorgabe seitens Sony gibt es zu dieser Praxis nicht; es ist also durchaus möglich, dass die Handhabung bei Vita-Titeln doch lockerer ausfällt.



Unser Exemplar der japanischen PS Vita erhielten wir von Play-Asia. Der Online-Shop hält unter www.play-asia.com ein großes Angebot an Videospielen aller Art bereit.









PSV Das Download-Angebot bietet für jeden Geschmack das passende Spiel: In "Gravity Rush" (links) manipuliert Ihr die Schwerkraft in einer trostlosen Stadt, "Retro City Rampage" (Mitte) lässt Euch in bester Ur-"GTA"-Manier auf Zivilisten und Polizisten los und in "Urban Trials" (rechts) fahrt Ihr halsbrecherische Rennen per Motorrad.



PSV Der Grafikstil des Fantasy-Schnetzlers "Dragon's Crown" hebt sich wohltuend von geltenden Polygon- und Pixelstandards ab.

zeigt der Hersteller, dass er seine Marken sehr wohl auf Hosentaschenformat zurechtstutzen kann.

Fans von typisch japanischen Spielen müssen sich hierzulande mit "Disgaea 3: Absence of Detention" begnügen oder regelmäßig das im Vergleich zu Europa deutlich größere Angebot einschlägiger Import-Händler durchstöbern. Titel wie "Dream Club Zero Portable", "Tales of Innocence R", und "Ragnarok Odyssey" gibt es längst im Fernen Osten, ein Deutschland-Release ist aber nicht in Sicht.

Licht am Horizont

Insgesamt beschwört der Ausblick auf die bald erscheinenden Vita-Spiele keine Jubelstürme herauf, dazu fehlt es Sony an zugkräftigen Marken und die Drittanbieter füllen diese Lücke bisher nicht überzeugend. Die Ausnahmen "Call of Duty", "Bioshock" und "Assassin's Creed" klingen gut, liegen aber anscheinend noch in weiter Ferne. Kann man seine Vita also gleich wieder einmotten? Keineswegs! Wer beim Gang zum Spielehändler nichts Interessantes in der Auslage findet, der flüchtet sich in die Weiten des Playstation Stores und bekommt dort eine Spieleauswahl, die jeden Geschmack zufriedenstellt. Titel wie "Escape Plan", "Gravity Rush" und die pixelige "GTA"-Hommage "Retro City Rampage" sorgen in den nächsten Monaten für allerhand Spielspaß, bis der nächste Vollpreis-Kracher im Regal liegt. *tk*



PSV Spaltet die Gemüter: die Mehrspielerausrichtung des neuen "Silent Hill: Book of Memories".

Spiele auf Modul (die nicht zum Vita-Start am 22. Februar erschienen sind)

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Assassin's Creed	Ubisoft	Abenteuer	2012
Ben 10 Galactic Racing	Namco-Bandai	Rennspiel	2012
Bioshock	Take 2	Action	2012
Call of Duty	Activision	Action	2012
Disgaea 3: Absence of Detention	NIS/Flashpoint	Abenteuer	20. April
Dragon's Crown	Sony	Action	2012
Lego Batman 2: DC Super Heroes	Warner	Abenteuer	2012
Lego Harry Potter: Die Jahre 5 – 7	Warner	Abenteuer	9. März
Little Big Planet	Sony	Reaktion	2012
Metal Gear Solid: HD Collection	Konami	Abenteuer	2012
New Little King's Story	Konami	Abenteuer	2012
Resistance: Burning Skies	Sony	Action	Mai
Silent Hill: Book of Memories	Konami	Action	März
Sound Shapes	Sony	Reaktion	2012
Street Fighter X Tekken	Capcom	Action	3. Quartal
Super Monkey Ball: Banana Splitz	Sega	Reaktion	2012
Supremacy MMA Unrestricted	505 Games	Action	2012
Unit 13	Sony	Action	9. März
Warrior's Lair	Sony	Action	2012
Zone of the Enders: HD Collection	Konami	Action	2012

Alle aktuellen und kommenden Download-only-Spiele

Titel	Hersteller	Genre	Termin
A-Men	Bloober Team	Denken	im Handel
Dragon's Racing*	Ignition	Rennspiel	2012
Escape Plan	Sony	Reaktion	im Handel
Frobisher	Sony	Reaktion	2. Quartal
Gravity Rush	Sony	Action	2. Quartal
Hustle Kings	Sony	Reaktion	im Handel
Motorstorm RC	Sony	Rennspiel	im Handel
OddWorld: Strangers Vergeltung*	Oddworld	Action	2012
Orc Attack*	Casual Brothers	Action	2012
Plants vs. Zombies	Popcap/Bigben	Denken	im Handel
Pure Chess*	Rebel Play	Denken	2012
Putty Squad Vita*	System 3	Sport	2012
Retro City Rampage	Vblank	Abenteuer	2012
Robot Rescue Revolution*	Teyon	Denken	2012
Stardrone Extreme*	Beat Shapers	Action	2012
Super Stardust Delta	Sony	Action	im Handel
Tales from Space: Mutant Blobs Attack	DrinkBox Studios	Denken	im Handel
Top Darts	Sony	Reaktion	im Handel
Troopies*	Bloober Team	Reaktion	2012
Urban Trials*	Tate Multimedia	Rennspiel	2012

*unter Umständen auch als Modul verfügbar



PSV Nathan Drake und seine Kollegin Chase stöbern in verfallenen Tempelanlagen und modrigen Katakomben nach Hinweisen auf einen Schatz in Zentralamerika. Ahnt Ihr schon, wie sich die Beziehung der beiden entwickelt?



Tobias Kujawa

8 von 10

"Drake läuft auch unterwegs zu Höchstform auf"

Auf der Playstation 3 zählt die "Uncharted"-Reihe zu meinen Favoriten und auch auf Vita geht das Rezept aus wunderschöner Optik, abwechslungsreichen Levels und süffisantem Humor auf. Meckern muss ich über die Hintergrundgeschichte, die im Gegensatz zum Serienstandard statt Popcornkino- nur Fernsehfilmflair hat. Fehlende Koop- und Mehrspieler-Modi drücken auf die Langzeitmotivation, nach rund neun Stunden gibt es nichts mehr zu sehen, falls Ihr nicht unbedingt alle am Wegesrand liegenden Schätze suchen wollt. Abgesehen davon wartet hier ein tolles Action-Adventure auf Euch, dessen Steuerung dank der beiden Analogsticks genauso gut wie zu Hause vor dem Fernseher von der Hand geht. Ein Lob gibt es auch für die Einbindung der Vita-Features: Die Entwickler beweisen, dass sich bis auf das Touchpad alle Funktionen für Hardcore-Titel eignen.

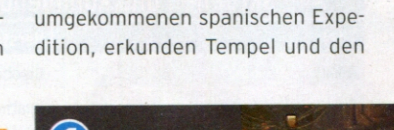
Golden Abyss

Uncharted

MOBILE GAMER BEST BUY GOLD AWARD

Abenteuer >> Action-Adventure

Sonys "Indiana Jones"-Verschnitt Nathan Drake suchte bisher in drei Abenteuern auf der Playstation 3 nach verborgenen Schätzen, jetzt gibt er sein Debüt auf der Vita. Vorkenntnisse sind dabei nicht nötig, die Geschehnisse von "Golden Abyss" spielen zeitlich vor den PS3-Spielen. Drake verschlägt es zusammen mit seinem schmierigen Schatzsucher-Kollegen Dante und der Archäologen-Enkelin Chase nach Zentralamerika. Dort wandeln sie auf den Spuren einer unter mysteriösen Umständen umgekommenen spanischen Expedition, erkunden Tempel und den Dschungel, kämpfen gegen einen Rebellenführer und erleben einen Verrat in den eigenen Reihen.



Archäologen-Alltag

Drake gehört keinesfalls zu der Sorte Historiker, die es sich mit einem Buch und einer Pfeife im Sessel gemütlich macht. Die männliche Version von Lara Croft hangelt sich lieber an Felsvorsprüngen entlang, löst Rätsel und greift zur Feuerwaffe, wenn ihm Bösewichte im Weg stehen. Dank der beiden Analogsticks dirigiert Ihr Euren Helden in der Third-Person-Perspektive butterweich über Stock und Stein, schwingt an Lianen und geht bei Feindkontakt hinter Kisten und Baumstämmen in Deckung. Immer im Blick: die schöne Grafik des Spiels. "Golden Abyss" ist das optische Highlight der Vita-Starttitel und zaubert Dschungelpanoramen und Charaktermodelle von einer Qualität auf den Bildschirm, die es im Hosentaschenformat bis-



Oliver Schultes

7 von 10

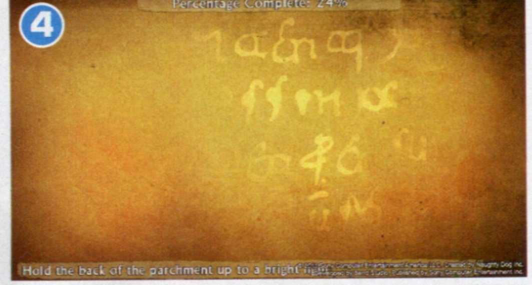
"Schöne Demonstration der Vita-Funktionen"

"Golden Abyss" merkt man an, dass es nicht von den bisherigen Serien-Machern stammt. Im Vergleich zu den großen PS3-Brüdern fehlt es an Feinschliff und Überraschungsmomenten. Denn meist wenden die Entwickler ein vorhersehbares 'Fünf Ganoven kommen um die Ecke, danach musst du wieder klettern'-Schema an, das wiederholt von willkürlich platzierten 'Vervollständige eine zerrissene Karte per Touchscreen'-Puzzles durchbrochen wird. Zum Glück macht die zweite Spielhälfte den drögen Beginn vergessen – hier ist das Tempo hoch, die Schießereien erfordern mehr Taktik, die Rätsel sind komplexer und grafisch sowie musikalisch geht ordentlich die Post ab. Wie Kollege Tobias schon andeutet: "Golden Abyss" nutzt bis auf das Mikro alle Steuerungs-Kniffe der Vita – manchmal noch unrund (Touchpad), aber meistens richtig clever (Touchscreen, Kamera).





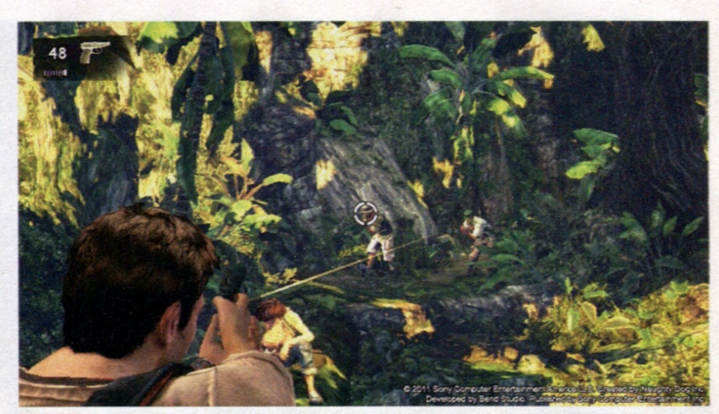




PSV Mit den Bewegungssensoren balanciert Ihr über Abgründe (1) und knipst Fotos wie mit einer echten Kamera (2). Dabei stört nur der Zoom, den Ihr umständlich mit dem rückwärtigen Touchpad einstellt. Im Nahkampf und bei Klettertouren zeichnet Ihr oft Pfeile nach, die klassische Quick-Time-Events ersetzen (3). Äußerst kreativ, aber nur einmalig: der Einsatz der hinteren Kamera. (4).



PSV Solchen Schieberätseln begegnet Ihr in "Golden Abyss" häufig. Die Statuen bewegt Ihr komfortabel per Fingerzeig über das Spielbrett.



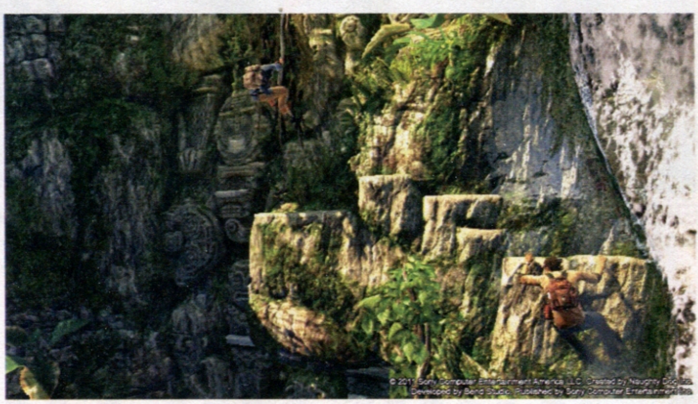
PSV Legt Ihr auf Gegner an, zoomt die Kamera näher an Drakes Schulter. Eure Feinde tauchen im Laufe der Geschichte in immer größerer Mannstärke auf.

her nicht gab. Da stören auch nicht die ein oder andere matschige Textur oder seltene Clipping-Fehler, in puncto Detailreichtum mischt "Golden Abyss" in der höchsten Handheld-Liga mit. Der Sound ist dagegen nur auf gutem Niveau. Zwar gefallen die Sprecher, die Waffen klingen aber blechern und unecht, die orchestrale Musik passt.

Äußerst vital

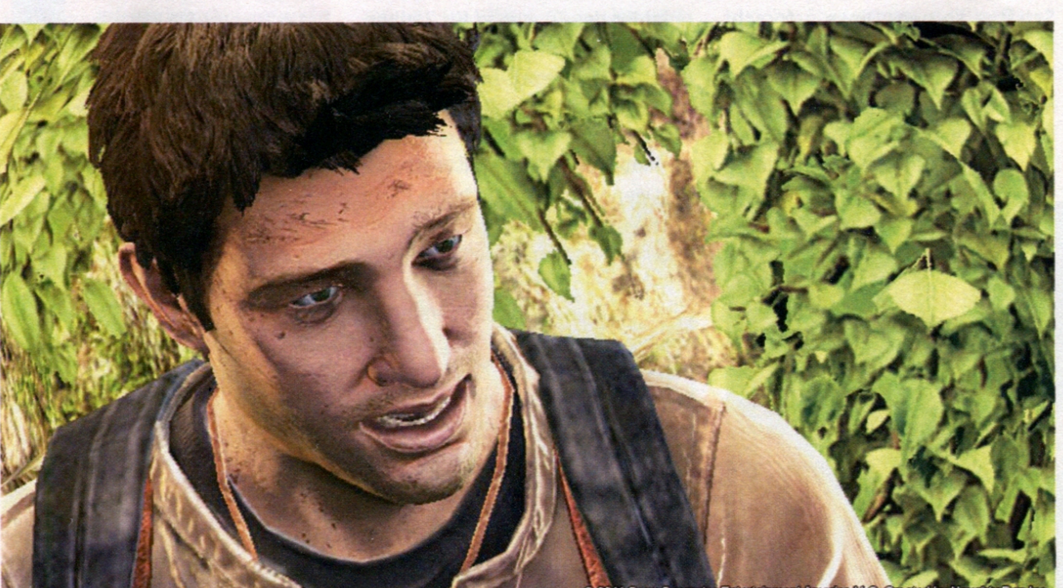
Drakes Abenteuer zeigt auf vielfältige Weise, welche Spezialfunktionen der Vita sich gut in ein Spiel einbinden lassen und von welchen Konzepten die Entwickler besser die Finger lassen sollten. Dabei gilt: Viele Features führt Ihr optional auch mit den normalen Knöpfen aus, einiges müsst Ihr zwingend mit den neuen Eingaben machen. Zu den Gewinnern zählen der Bewegungssensor und der Touchscreen. In vielen Rätseln fügt Ihr Papierschnipsel zu Dokumenten zusammen und reibt Dreck von Fundstücken ab, bei Nahkämpfen werden Pfeile eingeblendet, die es nachzuzeichnen gilt. Das alles funktioniert per Fingerzeig auf dem Bildschirm kinderleicht. Schießt Ihr an bestimmten Stellen des Spiels Fotos oder balanciert über schmale Brücken, schwenkt Ihr die Vita auf Wunsch wie eine echte Kamera im Raum herum und korrigiert durch Neigung Drakes Gleichgewicht. Zwiespältig fällt der einmalige Einsatz der hinteren Kamera aus. Ein Puzzle verlangt von Euch, ein Stück Pergament (und damit die Vita) ins Licht zu halten, damit die darauf befindliche Schrift sichtbar wird. Eine pfiffige Idee, die aber in dunklen Räumen den Spielspaß stoppt, es gibt nämlich keinen alternativen Lösungsweg. Ein Totalausfall ist hingegen das rückwärtige Touchpad, das Ihr benötigt, um zu untersuchende Objekte in Drakes Hand zu drehen oder mit dem Fotoapparat zu zoomen. Die Vita setzt Eure Berührungen dabei nur unpräzise um, für eine komfortable Bedienung müsst Ihr außerdem umgreifen.

Habt Ihr das Abenteuer nach acht bis zehn Stunden beendet, gibt es serienuntypisch weder Making-of-Videos zu bestaunen noch einen Mehrspieler-Modus anzuzocken, der sich aufgrund der Online-Fähigkeit des Handhelds aufdrängt. *tk*



PSV Klettereinlagen sind für den Helden Alltag. Ihr hangelt Euch entweder konventionell den Berg hoch oder streicht über die Felsen und lasst Drake den Rest machen.

Die Bildschirmfotos stammen von der englischen Testversion. Die deutsche Fassung ist komplett lokalisiert.



PSV Die Charaktermodelle zeigen die beeindruckende Power der Vita. In den Gesichtern spiegelt sich die jeweilige Stimmung der Protagonisten wider und selbst kleinste Details wie Drakes Kette sind mehr als nur eine platte Textur auf dem Hemd.



Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Bend Studio, USA
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 50 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

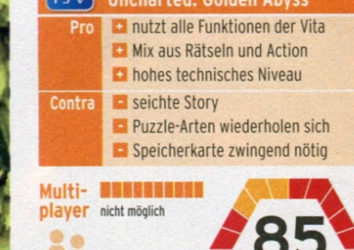
USK 16

Alternativen

PSP	**Tomb Raider Anniversary** (85 von 100 in Ausgabe 9)
3DS	**Resident Evil Revelations** (90 von 100 in dieser Ausgabe)

PSV Uncharted: Golden Abyss

Pro	+ nutzt alle Funktionen der Vita + Mix aus Rätseln und Action + hohes technisches Niveau
Contra	– seichte Story – Puzzle-Arten wiederholen sich – Speicherkarte zwingend nötig



Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 9 von 10
Sound: 7 von 10

85 von 100 SPIELSPASS

Kein Grafikblender: Nathan Drakes actionreiches First-Class-Abenteuer zeigt, wie viel Potential in der Vita steckt.



PSV Bei dem Hack&Slay-Rollenspiel müsst Ihr per Quest festgelegte Schlüsselpositionen erobern – Monster kloppt Ihr wie Barrikaden nieder. Nur gelegentlich erwarten Euch Torschalter oder Druckplatten, auf die sich die Helden stellen müssen.



PSV Immer wieder neu: Mit den geborgenen Fundstücken (Schätze werden per Zufall verteilt) rüstet Ihr Euren Helden aus.

Alliance Dungeon Hunter

Abenteuer >> Action-Rollenspiel

Gamelofts Kerkermetzelei "Dungeon Hunter Alliance" ist kein Exklusivtitel, sondern schon seit Mitte 2011 als PS3-Download erhältlich – und das zu einem Bruchteil des Vita-Preises. Schauplatz des Abenteuers ist das Königreich Gothicus, das von finsteren Mächten verflucht wurde: Zum Glück rettet die gute Fee drei wackere Helden (Krieger, Schurke und Magier), die sich den Heerscharen der dunklen Könige entgegenstellen. Im Rahmen von Aufträgen (Quests) führt Euch die Handlung durch Katakomben, Lavahöhle und Düsterwald zur Festung allen Übels.

Die Schlacht ist komplett Koop-kompatibel und variiert den Schwierigkeitsgrad je nach Erfahrungslevel und Spielerzahl, für einen hohen Wiederspielwert sollen zufällig generierte Abschnitte und Schätze sorgen. Diese erforscht Ihr aus zoombarer Vogelperspektive und haut über drei Tasten den Monsterhorden drei Angriffe bzw. Fähigkeiten um die Ohren. Anfangs reichen die Slots für alle Talente aus, später müsst Ihr eine Auswahl arrangieren – nur bei der Ausrüstung habt Ihr die Wahl zwischen mehreren Sets. Bei den Kämpfen bringen die verschiedenen Monstertypen passable Abwechslung, zumal Ihr immer wieder auf neue Fundstücke hoffen dürft.

Als besondere Vita-Features nutzt Ihr das Touchpad für Zaubersprüche und schüttelt das Handheld, um Flüche abzuwehren. Allerdings müsst Ihr gelegentlich blind kämpfen, z.B. wenn sich ein Monster hinter Level-Inventar versteckt. Und wenn zu viele Feinde die Party überrennen, wird's schon mal etwas ruckelig. Euren Helden begleitet stets die Fee, die Ihr mit dem rückwärtigen Touchpad lenkt. Sie macht auf versteckte Schätze aufmerksam und steht Euch mittels Elementladung sogar im Kampf bei – sie kann Gegner bremsen, zurückwerfen und lähmen.

Für Wettbewerb ist reichlich gesorgt: Neben dem Zusammenspiel mit Freunden könnt Ihr Eure Erfolge der Online-Weltrangliste anvertrauen und vergleichen. *oe*



PSV Im Mehrspieler-Modus werden die Statuswerte aller Helden eingeblendet: So könnt Ihr bedrängten Freunden zu Hilfe kommen.



PSV Je nach Charaktertyp entwickelt Ihr unterschiedliche Angriffstaktiken.



Oliver Ehrle
6 von 10

"In erster Linie für Koop-Freunde"

"Dungeon Hunter" ist ein Hack&Slay-Vergnügen, das sich vor allem im Mehrspieler-Modus entfaltet. Im Team Monster jagen und um Schätze streiten besitzt definitiv seinen Reiz. Leider gibt's nur drei Charakterklassen für vier Spieler und keinen Editor für die Optik, man unterscheidet die Helden durch farbige Kreise. Die technischen Macken (z.B. wenn Ihr Euch im Hintergrund verhakelt) sind im Einspieler-Modus nerviger, da kein Partner aushelfen kann. Im Vergleich zur PS3-Version bekommt man für 27 Euro Aufpreis lediglich Touch-Aufgaben statt Move-Elementen geboten, das Preis/Leistungs-Verhältnis ist daher zweifelhaft. Genrefans sehen darüber hinweg, der Rest bedient sich besserer Starttitel.



Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Gameloft, Rumänien
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 16

Alternativen

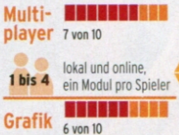
PSP	Dungeon Siege: Throne of Agony (75 von 100 in Ausgabe 7)
DS	keine erhältlich

PSV Dungeon Hunter Alliance

Pro
- 30 unheimliche Umgebungen
- komplett Koop-tauglich
- neue Touch- und Schüttelaufgaben

Contra
- nur drei aktive Talent-Slots
- einige technische Macken
- nur drei Charaktere für vier Spieler

Multiplayer: 7 von 10



1 bis 4 – lokal und online, ein Modul pro Spieler

Grafik: 6 von 10

Sound: 7 von 10

66 von 100 SPIELSPASS

Nicht ganz ausgereifte Mehrspieler-Metzelei mit Zufallskerkern, deren Macken im Einspieler-Modus nerven.

Ultimate Marvel vs. Capcom 3

Action >> Beat'em-Up



Kampf der Konzerne: Wenn Capcom-Fighter und Marvel-Comichelden aufeinandertreffen, fliegen Fetzen, Fäuste und Feuerbälle. Während Capcom tief im Firmen-Fundus wühlt und neben "Street Fighter"- und "Darkstalkers"-Charaktere auch den roten Gargoyle Firebrand, Superanwalt Phoenix Wright und den "Resident Evil"-Schurken Albert Wesker in den Kampf schickt, treten auf Marvel-Seite vor allem aktuelle Filmhelden an. Thor, Iron Man, Captain America, Hulk, Ghost Rider & Co. meistern den Sprung auf die Vita ebenfalls mit Bravour und liefern sich herrlich wilde Keilereien. Auf Knopfdruck wechselt Ihr zwischen drei Charakteren, ruft sie zur Unterstützung oder lasst krachende Team-Specials vom Stapel. Neu ist die optionale Touchscreen-Unterstützung: Schnelle Wischer und simples Antippen machen das Spiel allerdings anspruchslos, denn auf einmal vollbringen Eure Figuren die abenteuerlichsten Profi-Manöver und selbst der finale Boss hat Eurem Dreiegespann kaum mehr etwas entgegenzusetzen. Zum Glück dürfen Online-Kämpfer Touchscreen-Benutzer von vornherein ausschließen. *tn*



PSV Kampf der Welten: Während Staranwalt Phoenix Wright Chun Li per Spezialattacke die Leviten liest, schwebt Dr. Strange in Sicherheit.

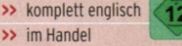


Thomas Nickel 9 von 10

"Kontrolliertes Chaos mit Einsteiger-Modus"

Wenn Euer Dreier-Team gemeinsam eine Super-Attacke startet, herrscht auf dem Bildschirm ein Effektgewitter, wie man es in der Kampfspiel-Welt nur selten erlebt. Es blitzt, kracht und donnert, dass es eine wahre Freude ist. Dabei vernachlässigt Capcom nicht den spielerischen Anspruch: Die zahlreichen Figuren spielen sich überwiegend angenehm unterschiedlich und schon nach kurzer Einspielzeit erkennt Ihr, dass sich hinter dem vordergründig wilden Spielablauf Taktik und Anspruch verbergen. Auch auf der Vita ist Capcom ein Garant für feinste Prügel-Action.

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom
Zirka-Preis	45 Euro
Sprache	komplett englisch
Termin	im Handel



USK 12

Alternativen

PSP	**Darkstalkers Chronicles: Chaos Tower** (79 von 100 in Ausgabe 1)
3DS	**Super Street Fighter 4 - 3D Edition** (89 von 100 in Ausgabe 16)

PSV Ultimate Marvel vs. Capcom 3

Pro
- fast 50 Kämpfer zur Wahl
- angenehm kurze Ladezeiten
- eingängige Steuerung

Contra
- wenige Hintergrund-Animationen
- Capcom-Seite besser als Marvel
- Touch-Modus macht Spiel zu simpel

Multiplayer: 10 von 10 — 1 bis 2, lokal und online, ein Modul pro Spieler
Grafik: 9 von 10
Sound: 8 von 10

85 von 100 SPIELSPASS

Nahezu makellose Umsetzung der eindrucksvollen und spielerisch komplexen Konsolen-Klopperei.

Extend

BlazBlue: Continuum Shift

Action >> Beat'em Up

In "BlazBlue" hauen sich schwarze Blob-Mutanten, bezopfte Grinsekatzen, Werwolf-Butler und hyperaktive Eichhorn-Girlies gegenseitig mit oder ohne Waffe auf die Rübe. Das wird von einer ausführlichen Story begleitet, auf Wunsch steigt Ihr sofort in die Kämpfe ein. Einsteiger wählen etwas einfachere Kämpfer wie Pistolen-Blondie Noel Vermillion oder Säbelschwinger Ragna the Bloodedge. Profis beeinflussen dagegen mit Vampir-Gothic-Lolita Rachel das Wetter oder teleportieren sich mit Ninja Bang durch herrlich gestaltete Kampfarenen. Lasst Euch von der Optionsvielfalt nicht abschrecken, denn "BlazBlue" führt auch Neulinge behutsam in das fordernde Spielsystem ein. Die Steuerung ist prima auf die Vita zugeschnitten, die Grafik der HD-Konsolenvorbilder wurde ohne Abstriche übernommen: "BlazBlue" bietet so richtig was fürs Auge. Inhaltlich ist die "Extend"-Variante der bislang umfangreichste Teil, selbst die Download-Figuren der Konsolenfassung sind hier von Anfang an enthalten. *tn*



PSV Zeichentrick-Grafik der besten Schule: Eichhorn-Lady Makoto verpasst Ninja Bang einen krachenden Treffer mit ihren Tonfa-Waffen.



Thomas Nickel 9 von 10

"Motivierendes Prügelpaket mit Anspruch"

Stellt das Vita-"BlazBlue" Euren Erstkontakt mit der noch jungen Reihe dar, werdet Ihr zunächst überwältigt sein. So viele Optionen! So viele Spielmodi! So unterschiedliche Kämpfer! Jede Figur erfordert eine völlig andere Spielweise; bis man komplexe Kämpfer wie Arakune oder Rachel Alucard beherrscht, vergehen Wochen. Auf dem Weg zum Klopper-Gott helfen exzellente Trainings-Modi, der rockige Sound und die wirklich fantastische Grafik tragen ihren Teil zum Spielspaß bei.

Schwierigkeit >> schwer	
Entwickler	Arc System Works, Japan
Hersteller	Pqube
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	komplett englisch
Termin	im Handel

USK 12

Alternativen

PSV	**Ultimate Marvel vs. Capcom 3** (85 von 100 in dieser Ausgabe)
3DS	**Super Street Fighter 4 - 3D Edition** (89 von 100 in Ausgabe 11)

PSV BlazBlue: Continuum Shift Extend

Pro
- toll animierte Figuren
- unzählige Spielmodi
- viel Handlung
- sehr abwechslungsreiche Figuren
- Einsteiger werden gut ausgebildet

Contra
- keine deutschen Texte

Multiplayer: 10 von 10 — 1 bis 2, lokal und online, ein Modul pro Spieler
Grafik: 9 von 10
Sound: 8 von 10



87 von 100 SPIELSPASS

Grafisch hervorragende, spielerisch hochgradig komplexe und vielseitige Zeichentrick-Prügelei.



PSV Der clevere Ninja konzipiert seinen Einsatz an einem Aussichtspunkt: Erspäht die Wachen und sucht nach Positionen, die sich für einen Hinterhalt eignen – denn mit den Schleichattacken verzeichnet Ihr die schnellsten Erfolge. Sobald der Angriffsplan steht...







PSV ...lauert Ihr den Wachen auf (oben) und fallt ihnen in den Rücken (Mitte). Das klappt auch durch Papyruswände (unten).

Revenge of Zen

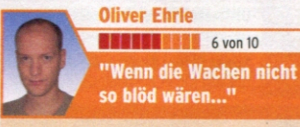
Shinobido 2

Action >> Action-Adventure

Bürgerkrieg im mittelalterlichen Japan: Drei Machthaber kämpfen um die Herrschaft in der Region Utakata. Zwischen die Fronten gerät Samurai Zen, der Hof und Familie verliert – von den eigenen Freunden betrogen. Eure Rache wird daher fürchterlich sein: Als namenloser Ninja stellt Ihr Euch in den Dienst der drei Warlords, um ihr Vertrauen zu gewinnen, sie auszubeuten und sie schließlich gegeneinander auszuspielen – wenn drei sich streiten, freut sich der Vierte! Demnach folgt Ihr keiner festen Handlung, sondern wählt stets aus verschiedenen Transport-, Escort-, Diebstahl-, Vernichtungs- und Attentäter-Missionen. Bei speziellen Begebenheiten, z.B. wenn's um ein wichtiges Artefakt geht, dürft Ihr auf eigene Rechnung agieren und das Fundstück einsacken – dann fällt natürlich das Kopfgeld flach. Ebenso beeinflussen gescheiterte Missionen die Handlung: Das offene Abenteuer bietet jede Menge gestalterischen Freiraum.

Vor Ort in Festung, Berglandschaft oder Dorf nutzt Ihr Deckungs- und Klettersystem, um Euch ans Ziel zu schleichen. Dank Wurfhaken steht Euch immer der Weg über Dächer und Mauern offen. Die feindlichen Wachen erledigt Ihr mit Schleichangriffen, erlernbaren Spezialmanövern und zahlreichen Ninja-Werkzeugen wie Sprengfallen, Shuriken, Krähenfüße und Wurfkugeln – diese lassen sich in der Werkstatt aus Fundstücken basteln und in der Wirkung variieren. Es gibt z.B. Wurfkugeln mit Effekten wie Betäubung, Explosion, Rauch und Gedächtnisverlust.

Gewöhnungsbedürftig ist dagegen das Kampfsystem und die lachhafte Gegnerintelligenz: Zur typischen Wache könnt Ihr einfach hinrennen, um Schleichangriffe anzusetzen. Zielpersonen sind dagegen überaufmerksam und entdecken Euch, egal wie behutsam Ihr vorgeht. Beide Gegner lassen sich dafür mit einem Sprint abhängen, da der Aufmerksamkeitsradius begrenzt ist. Oder Ihr schubst sie eine Etage runter, denn sie blicken nie nach oben oder unten. *oe*



Oliver Ehrle 6 von 10

"Wenn die Wachen nicht so blöd wären..."

Ein Königreich für ein Ninja-Schleichspiel mit anständiger Computerintelligenz: Was Aquire in "Tenchu" noch so halbwegs auf die Beine stellt, geht in "Shinobido 2" völlig daneben. Sowohl im offenen Kampf als auch bei Hinterhalten macht Euch das unberechenbare Gegnerverhalten einen Strich durch die Rechnung. Da werden Fallen nicht ausgelöst, Obermotze verlaufen sich in Erdspalten und manche Wachen bemerken es nicht, wenn Ihr sie mit Shuriken bewerft. Hinzu kommt die je nach Umgebung hakelige Kamerasteuerung und das rudimentäre Kampfsystem – meistens tut's die Standardkombo. Die verschiedenen Missionstypen bieten zwar spielerische Abwechslung, führen aber oft in dieselbe Umgebung.



PSV Bei den offensiven Manövern ist die Auswahl merklich begrenzt: Sobald Ihr entdeckt werdet, hantiert Ihr mit Schwert-Tritt-Kombo, Block und Wurf.

Schwierigkeit	>> mittel
Entwickler	>> Aquire, Japan
Hersteller	>> Namco-Bandai
Zirka-Preis	>> 50 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 16

Alternativen

PSP	Tenchu: Time of the Assassin (68 von 100 in Ausgabe 5)
DS	Tenchu: Dark Secret (60 von 100 in Ausgabe 6)

PSV Shinobido 2: Revenge of Zen

Pro	offener Handlungsverlauf bastelt Ninja-Tools in der Werkstatt spektakuläre Schleichangriffe
Contra	grottenschlechte Gegnerintelligenz Schauplätze wiederholen sich zu oft holprige Kamerabedienung

Multiplayer: nicht möglich



Grafik: 7 von 10

Sound: 7 von 10



68 von 100 SPIELSPASS

Für eine Handvoll Yen: offenes Ninja-Abenteuer mit auffallend dummer KI und wenig Schauplatz-Variationen.

Ninja Gaiden Sigma Plus

Action >> Action-Adventure

Tecmo liefert bereits das zweite Update des Schattenkrieger-Oldies "Ninja Gaiden Black" für die alte Xbox: Nach der grafischen Aufbereitung für PS3 ("Sigma") kommt nun das "Plus"-Update mit neuen Waffen, Ausrüstung, zusätzlichem Herausforderungsmodus und natürlich Touch-Elementen. Man kann die Feinde nun antippen, um z.B. Wurfsterne auf sie zu werfen. Außerdem nutzt Ihr das rückwärtige Touchpad zum Einsatz der spektakulären Ninpo-Angriffe. Ryu Hayabusa begeistert mit seinen akrobatischen Kletterkünsten und zahlreichen Spezialmanövern, die sich gegen die gewitzten Gegner taktisch einsetzen lassen – entwickelbare Waffenkünste und der alternative Charakter Rachel lassen niemals Langeweile aufkommen. An den bekannten Handling-Problemen des Klassikers hat man allerdings nichts verbessert: Die Kamera ist in der Hitze des Gefechts immer noch knifflig zu kontrollieren, weil der rechte Daumen meist mit den Angriffstasten ausgelastet ist. Beim Betreten neuer Räume und dem Untersuchen von Gegenständen oder Hinweisen erwarten Euch zudem nervige Ladepausen, die den Spielfluss etwas ins Stocken bringen. *oe*



PSV Trotzdem noch schwer: Einsteiger nutzen den neuen Hero-Modus, in dem Ryu Hayabusa automatisch Angriffe blockt und unbegrenzt Ninpo-Attacken einsetzen kann.



Oliver Ehrle 7 von 10

"Erweitert, aber nicht verbessert"

"Sigma Plus" ist ein dynamisches Ninja-Abenteuer, das mit vielen Überraschungen und komplexen Kampftechniken reichlich Spannung bietet. An den Texturen nagt zwar der Zahn der Zeit, dafür kommen die blitzschnellen Gefechte ruckfrei auf die Vita – soweit bin ich zufrieden. Wegen der Hand voll Erweiterungen brauchen sich Kenner den Klassiker aber nicht zuzulegen, zumal die entscheidenden Mankos unverändert übernommen wurden: Ladepausen mitten im Level sind 2012 nicht mehr akzeptabel und die Kamera bringt mich gelegentlich zum Fluchen!



Schwierigkeit >> schwer	
Entwickler	>> Tecmo, Japan
Hersteller	>> Tecmo-Koei
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 16

Alternativen

- PSP: **Naruto: Ultimate Ninja Heroes** (78 von 100 in Ausgabe 9)
- DS: **Ninja Gaiden: Dragon Sword** (83 von 100 in Ausgabe 12)

PSV Ninja Gaiden Sigma Plus

Pro
- aufregender Ninja-Klassiker
- sinnvolle Touch-Erweiterungen
- neue Herausforderungskämpfe

Contra
- vergeichsweise detailarme Texturen
- verzwickte Kamerakontrolle
- Ladepausen im Level



Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

77 von 100 SPIELSPASS

Blitzschnell und höllisch schwer: Touch-Update des Ninja-Fights, aber die bekannten Macken blieben erhalten.

Reality Fighters

Action >> Beat'em Up

Die "Reality Fighters" wollen mit der realen Welt verschmelzen, dazu nutzt Ihr die Kameras der PS Vita: Mit der Frontkamera bringt Ihr Euer Gesicht ins Spiel, unter Verwendung des umfangreichen Kämpfereditors gestaltet Ihr anschließend einen eigenen Martial-Arts-Künstler. Anfangs gibt's nur alberne Outfits, aber im Laufe des Story-Modus lassen sich viele Kostüme und Acesssoires freischalten. Die Duelle finden wahlweise in vorprogrammierten Schauplätzen oder der realen Umgebung statt – hier kommt die zweite Kamera ins Spiel. Ihr richtet die PS Vita auf einen geeigneten Hintergrund wie Tisch oder Wiese aus und platziert eine Kugel im virtuellen Raum; diese markiert die Bodenebene der Arena. Der Clou an der Sache ist die Erkennung der Kamerabewegung: Wenn sich die Keilerei z.B. nach rechts verlagert, müsst Ihr mit der Vita-Cam folgen – Ihr agiert simultan als Kämpfer und Kameramann. Leider ist das 2D-Kampfsystem mit rund einem Dutzend Angriffstechniken und Kombos je Figur recht oberflächlich. Statt taktischer Tricks wird mit den immer selben Kombos drauflos gebolzt.

Für Abwechslung sorgen die Herausforderungen der Story und im späteren Spielverlauf ein Waffen-Modus. *oe*



PSV Wer keinen schicken Hintergrund zur Hand hat, nutzt die vorhandenen Arenen. Auch hier müsst Ihr die Kamera fixieren, könnt aber eine bequeme Position einnehmen.



Oliver Ehrle 5 von 10

"Keine Bereicherung, sondern Ablenkung"

In der realen Umgebung zu kämpfen ist eine originelle Idee, "Reality Fighters" aber eine charmefreie Umsetzung. Damit Hintergrundgrafik und Fighter zusammenpassen, müsst Ihr in unnatürlichen Positionen spielen und nicht rumwackeln – unterwegs oft unmöglich! Dass da nicht mehr viel Konzentration fürs eigentliche Spielgeschehen übrig bleibt, kann das schwache Kampfsystem nicht entschuldigen. Den Kameramann für plumpe Keilereien zu spielen, macht gerade mal zwei Minuten Spaß – dann nervt's.

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Novarama, Spanien
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 45 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 12

Alternativen

- PSP: **Tekken: Dark Resurrection** (90 von 100 in Ausgabe 5)
- DS: **Bleach: The Blades of Fate** (85 von 100 in Ausgabe 11)

PSV Reality Fighters

Pro
- bastelt Euren eigenen Fighter
- nutzt reale Umgebung als Arena
- ansprechender Story-Modus

Contra
- plumpes 2D-Kampfsystem
- unhandliche Kamerabedienung
- 15 charakterarme Gegner



Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 2, lokal und online, ein Modul je Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

59 von 100 SPIELSPASS

Schlagabtausch in realer Umgebung: 2D-Prügelei mit irritierender Kameraführung und flachem Kampfsystem.



PSV Der Computer ist gut bewacht: Ihr könnt die Wachen getrennt anlocken, mit Nahkampfmanövern lautlos überwältigen oder sie im Team synchron angreifen.



PSV Euer Soldat lehnt sich auf Knopfdruck an Wände, Kisten und andere Deckung: Mit dem Zielkorn könnt Ihr nun den Feind anpeilen, bevor Ihr Euch um die Ecke lehnt.

Unit 13

Action >> Third-Person-Shooter

Wann immer ein Saboteur Industrieanlagen vermint, Terroristen öffentliche Gebäude besetzen oder gar Geiseln nehmen: Die geheime Einheit 13 steht bereit, um den Schurken die Leviten zu lesen.

In 36 Koop-tauglichen Missionen schleicht und stürmt Ihr durch vielstöckige Gebäudekomplexe, um jeweils bis zu drei Missionsziele abzuarbeiten. Grundsätzlich müsst Ihr in allen Einsätzen bestimmte Positionen erreichen und Ziele ausschalten. Spielerische Vielfalt garantieren dabei verschiedene Missionstypen: Beim Gegenschlag stürmt Ihr offensiv und nehmt es mit zahlreichen Wachen auf, während Ihr bei Einsätzen des Typs Tarnung unentdeckt bleiben sollt - der Computer kann Euch auf weite Entfernung erspähen, Ihr müsst also stets die Blickwinkel der Wachen kontrollieren und Angriffe lautlos durchführen. In Deadline-Missionen tickt wiederum die Bombe: Haltet Euch nicht mit Schusswechseln auf, denn Ihr müsst sie schnell entschärfen. Ebenfalls besonders knifflig sind die Elite-Einsätze, bei denen Ihr auf Heilung verzichtet.

Neben Punkten kassiert Ihr Sterne für Schnelligkeit und Präzision, mit denen sich neun zusätzliche Attentätermissionen entdecken lassen - hier gilt es die Köpfe des Terroristennetzwerks unschädlich zu machen. In den neun Schaupätzen gibt es zahlreiche Parallelpfade und Aussichtspunkte für Heckenschützen, mit denen Ihr die Wachen geschickt austrickst: Die künstliche Intelligenz des Computers agiert in verschiedenen Modi (Patrouille, Späh- und Angriffsmodus), lässt sich also auch locken und in die Irre leiten. Koop-Spieler können so elegante Ablenkungs- und Flankenmanöver arrangieren, während Solisten taktisch den Schlupfwinkel wechseln - das komplexe Deckungssystem erlaubt sogar blinde Schüsse um die Ecke.

Für schummrige Stimmung sorgen eindrucksvolle Lichteffekte, die allerdings keinen Einfluss auf das Spielgeschehen haben. Trotzdem müsst Ihr stets auf Überraschungen gefasst sein, denn die Bösewichte pfeifen in der Bedrängnis schon mal Verstärkung herbei und schützen ihre Anlagen mit Kameras, Sensoren und Sprengfallen. Die verwinkelte Architektur wird auch bei mehrfacher Erstürmung nicht eintönig, zumal dynamische Feindverteilung und Tagesmissionen aus dem PSN zusätzliche Abwechslung bieten.

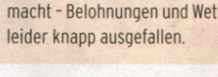
Sechs entwickelbare Soldaten wie Infiltrator, Techniker und Sniper eröffnen über je zehn Levels Fähigkeiten und Ausrüstung, die Ihr anschließend Beruf-übergreifend kombiniert. So arrangiert Ihr nach und nach Eure optimale Truppe. Insgesamt ist das Charaktersystem aber oberflächlich und eine Rahmenhandlung nicht existent: Die verschiedenen Einsätze werden in einer Icon-Liste freigeschaltet und können in individueller Reihenfolge angetippt werden. In Sachen Präsentation, Tiefgang und Dramatik kann Zipper daher noch einiges verbessern. *oe*


PSV Einige Manöver wie das Entschärfen erledigt Ihr per Touch-Kommando.


Oliver Ehrle 8 von 10

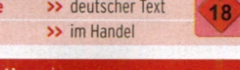
„Aus Liebe zum Gefecht…"

Zipper liefert ein "Counterstrike" für Koop-Freunde, das aus dem verfügbaren Material alles herausholt. Neun Levels mal fünf Missionstypen plus Zufallsgenerator und Download-Herausforderungen ergibt eine Unzahl an Einsatzvarianten, die sich jedoch alle ähnlich spielen - die Missionsziele kommen nämlich von der Stange. Zudem hätte ich mir mehr Möglichkeiten bei Ausrüstung, Fähigkeiten und Tarnung erhofft. Die komfortable Doppelstick-Steuerung in Kombination mit Touch-Bedienung lässt die Kämpfe entspannt von der Hand gehen: Dank der verspielten Computerintelligenz und den verwinkelten wie opulent eingerichteten Maps verspüre ich immer wieder Lust auf ein Tänzchen, weil's einfach Spaß macht - Belohnungen und Wettstreit sind leider knapp ausgefallen.



Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Zipper, USA
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 50 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Socom Fireteam Bravo 2** (87 von 100 in Ausgabe 8)
DS	**keine erhältlich**

PSV Unit 13

Pro
- sehr viele Missionen
- taktisch variantenreich
- trickreiche Level-Architektur

Contra
- oberflächliches Charaktersystem
- stereotypischer Missionsablauf
- Wettstreit nur über Punktevergleich

Multiplayer 8 von 10 — 1 bis 2, online, ein Modul pro Spieler
Grafik 8 von 10
Sound 6 von 10

78 von 100 **SPIELSPASS**

Taktische Koop-Kämpfe in stereotypischem Söldnerszenario, das mit unzähligen Varianten bei der Stange hält.


PSV Wer früher stürmt, ist schneller tot: Auch die computergesteuerten Schurken wissen die Deckung geschickt zu nutzen.


PSV Mit System: Einzelne Salven sind nur auf kurze Distanz tödlich, da jeder Streifschuss den Getroffenen arg taumeln lässt.

Next Dynasty Warriors

Action >> Massenschlacht



PSV Schwächt die Verteidigung, bis die Basis in Eure Hände fällt. Die Stützpunkte der Karte rechts oben nehmt Ihr in strategischer Reihenfolge auseinander.

Drei Warlords kämpfen um die Macht im historischen China: In der Kampagne müsst Ihr das Land strategisch einen - dazu baut Ihr Armeen auf und überfallt schwächere Territorien. Alternativ spielt Ihr räumlich begrenzte Scharmützel ('Conquest') oder vereint Eure Kräfte mit drei Kumpels im Koalitionsmodus.

In Vorbereitung auf eine Schlacht sorgt Ihr für Ausrüstung und wählt aus Offizierskarten, die Eurer Streitmacht Boni verleihen, z.B. mehr Ausgangsbasen oder höhere Kampfmoral. Auf dem Schlachtfeld nehmt Ihr die Stellungen der Feinde Stück für Stück auseinander. Ihr schneidet Vorposten und Versorgungswege ab, um die Festung zu schwächen und schließlich einzunehmen. Dazu wütet Ihr mit den Waffentechniken und Spezialangriffen Eurer Offiziere in den feindlichen Linien.

Entwickler Koei hält einige Minigame-Überraschungen parat, in denen die Sixaxis- und Touch-Talente zum Einsatz kommen. Etwa bei Duellen oder Hinterhalten schützt Ihr Euch mit Wischern übers Display vor feindlichen Angriffen bzw. Geschossen oder drückt reaktionsschnell Abwehr-Buttons. Weitere Minispiele lassen sich freischalten - z.B. eine Fotofunktion, in der Ihr Bilder mit Dynasty-Objekten schmückt. *oe*



Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Koei, Japan
Hersteller	>> Tecmo
Zirka-Preis	>> 50 Euro
Sprache	>> komplett englisch (USK 12)
Termin	>> im Handel

Alternativen

PSP	Dynasty Warriors Vol. 2 (52 von 100 in Ausgabe 7)
DS	Dynasty Warriors DS (47 von 100 in Ausgabe 9)



Oliver Ehrle – 7 von 10

"Solide Keilerei mit Touch-Abwechslung"

Koeis Massenschlachten unterhalten mit einer opulenten Mischung aus Strategie und Echtzeitkampf. Die Manöverauswahl ist übersichtlich, dafür kann man wechselnde Streiter und damit Kampftechniken spielen. Wie bei früheren Episoden prügelt Ihr wild in die Menge, da nur Führungspersönlichkeiten ernsthafte Gegenwehr leisten - viele Soldaten stehen nur planlos in der Gegend herum. Die Touch-Minispiele gestalten die Dauerkämpfe luftiger, sind teils aber zu schlicht ausgefallen oder inhaltlich unpassend: Sternchen wischen, Punkte drücken und das Handheld schütteln ist eben nichts Neues.

PSV Dynasty Warriors Next

Pro
- unkomplizierte XXL-Schlachten
- strategischer Eroberungsmodus
- zahlreiche Minispiele

Contra
- wenig intelligente Gegenwehr
- stellenweise kahle Landschaft
- fade Sprecher

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 4, lokal, ein Modul pro Spieler

Grafik: 7 von 10

Sound: 6 von 10

69 von 100 – SPIELSPASS

Abwechslungsreicher als die diversen Vorgänger, aber die Computerintelligenz schwächelt erneut.

Rayman Origins

Reaktion >> Jump'n'Run



PSV Wirkt fast schon wie ein Zeichentrickfilm: "Rayman Origins" fasziniert auch im ewigen Eis mit herrlich animierten Spielfiguren.

Weil Rayman und seine Kumpel selbst im Schlaf noch Radau machen, erklärt eine grantige Unterwelt-Oma der Oberwelt den Krieg und locht die schnarchende Bande ein. Doch Rayman befreit sich und begibt sich auf die Suche nach den Feen - diese sollen ihm verschiedene Fähigkeiten verleihen, die im Kampf gegen die lästigen Invasoren helfen. So hüpft er durch zweidimensionale Welten, erledigt hopsend sowie schlagend Gegner und lernt regelmäßig neue Talente wie einen weitreichenden Wirbelschlag oder den nützlichen Haar-Helikopter. Außerdem sucht Ihr stets nach gefangenen Lums: Nur wenn Ihr genügend sammelt, öffnet sich der Zugang zu späteren, deutlich schwierigeren Levels.

Für Raymans Rückkehr in die flache 2D-Welt ziehen die französischen Entwickler alle Grafik-Register und präsentieren liebevoll gezeichnete Figuren und außergewöhnlich detaillierte Hintergründe. Das gefiel schon auf den Konsolen und wurde ohne Abstriche auf die Vita übertragen.

Neu ist die Möglichkeit, in bester iPad-Manier via Touchscreen ans Geschehen heranzuzoomen. Das sorgt zwar nicht für mehr Übersicht, bietet aber einen besseren Blick auf die zahllosen Grafikgags - diese Zeit solltet Ihr Euch nehmen. Dafür wurde der ebenso zentrale wie spaßige Mehrspieler-Modus ersatzlos gestrichen. *tn*



Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Ubi Art, Frankreich
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text (USK 6)
Termin	>> im Handel

Alternativen

PSP	Prinny 2: Operation Panties, Dood! (nicht getestet)
3DS	Super Mario 3D Land (nicht getestet)

Thomas Nickel – 9 von 10

"Die schönsten 2D-Welten im Hüpfspiel-Genre"

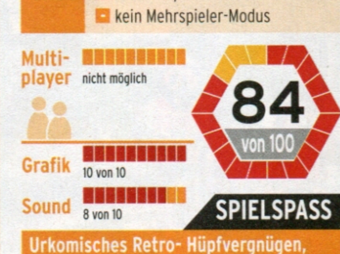
"Uncharted" mag die Krone für das technisch beeindruckendste Vita-Spiel gewinnen, mein Pokal für die subjektiv schönste Vita-Grafik geht aber an Ubisofts Strahlemann. Vor allem leicht herangezoomt ist das Jump'n'Run traumhaft schön. Auch spielerisch macht Rayman fast alles richtig. Die Steuerung ist griffig, es gibt viele Geheimnisse zu entdecken und der Umfang fesselt über Wochen. Nur schade, dass in der Vita-Fassung der launige Mehrspieler-Modus des Konsolen-Vorbilds fehlt - warum eigentlich?



PSV Rayman Origins

Pro
- herrliche 2D-Grafik
- klasse Humor
- exzellente Spielbarkeit
- Zoom-Funktion zeigt Details...

Contra
- ...ist im Spiel aber eher hinderlich
- kein Mehrspieler-Modus



Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 10 von 10

Sound: 8 von 10

84 von 100 – SPIELSPASS

Urkomisches Retro-Hüpfvergnügen, das die wohl schönste 2D-Grafik der letzten Jahre bietet.



PSV Wenn Ihr von hinten aufs Touchpad drückt, erscheint ein Berg in der Landschaft: Folglich kommt der Deviant ins Rollen. Manövriert ihn an der Wache vorbei zum Schlüssel. Knifflig wird's durch die Trägheit, mit welcher der Deviant auf den Berg reagiert.

Little Deviants

Reaktion >> Geschicklichkeit

Immer wenn ein neues Handheld auf den Markt kommt, erscheint dazu eine Minispiel-Sammlung. Ihr Auftrag: die innovativen Features der Hardware ins rechte Bild rücken – in diesem Fall also die Steuerung via Kamera, Mikro, Touchscreen und Bewegung.

Bei "Little Deviants" müsst Ihr den gleichnamigen Pummel-Aliens beistehen. Nach einer Verfolgungsjagd mit der Roboarmee erleiden sie Bruchlandung auf dem Würfelplaneten und müssen das in 30 Teile zerfallene Raumschiff wieder zusammensetzen. Naheliegenderweise daddelt man dazu die Minispiele, die allerdings inhaltlich nur vage in die Rahmenhandlung passen und großteils alles andere als neuartig sind. Da gibt es z.B. ein Spielzeughaus mit sechs Fenstern, die sich abwechselnd öffnen: Wenn ein Robo erscheint, schubst Ihr ihn mit dem Touchpad nach vorn oder hinten raus. Oder Ihr manövriert einen Ball durchs bildschirmgroße Labyrinth – dazu neigt Ihr das Handheld wie eine Kugelbahn. Und auch ein Fadenkreuz-Shooter ist eingebaut, bei dem Ihr die rückwärtige Kamera als Zielvisier für die Luftabwehr einsetzt: Die Robos wollen die Deviants fangen und in Wurmlöcher zerren, verpasst ihnen eine Breitseite. An anderer Stelle schleudert man die Deviants mittels Gummiseil auf Zombies und summt vorgegebene Töne in das Mikro. Ganz putzig, aber spielerisch unausgereift sind die Rollrätselwelten: Hier drückt man von hinten Berge in die Landschaft, damit der Deviant zu Schlüssel, Extrasternen und Ausgang kugelt. Dabei lauern Euch Blitzfallen, Robowachen und Helis auf.

Bei manchen Minispielen darf man zur Abwehr sammelbare Power-Ups einsetzen, darunter EMP-Schock und Zielsuchrakete. Insgesamt ist die Steuerung solide, aber nicht immer feinfühlig: Ein bisschen Glück, aber auch Frust spielt meist mit. Ihr zockt die verschiedenen Disziplinen in zehn Levels bzw. Welten und schaltet durch Punkterekorde neue Herausforderungen frei. In jeder Disziplin sollt Ihr Bronze-, Silber- oder Gold-Wertung erreichen, damit sich die nächste Welt öffnet.

Ein Standard in zeitgemäßen Minispiel-Sammlungen ist der Mehrspieler-Modus, auch hier lässt "Little Deviants" zu wünschen übrig. Ihr könnt lediglich das Handheld im Hotseat-Modus durch den Freundeskreis reichen und Online-Kontakten Highscore-Herausforderungen schicken.

Kids lassen sich mit "Little Deviants" vielleicht kurzzeitig beschäftigen, aber langjährige Gamer wünschen sich mehr Herausforderung, Innovation und Spieltiefe. *oe*



PSV Bleischwerer Beistand für die Deviant-Flieger: Sucht die Robos in der Umgebung und eröffnet das Feuer.



PSV Fallschirmspringen mit Sixaxis-Lenkung: Es gibt Ringe, durch die man schnell, mittel oder langsam fallen muss.



PSV Robos schauen durchs Fenster: Werft sie mit dem Finger raus!



Oliver Ehrle

6 von 10

"Minispiel-Sammlung der biedersten Art"

"Little Deviants" würde ich mir als günstige Technikdemo gefallen lassen, aber zu dem horrenden Preis erwarte ich schon etwas mehr als einen Haufen wahllos zusammengemixter Sensor-Prüfungen mittlerer Qualität. Einige Disziplinen sind auf Kindergarten-Niveau, allein die steigende Spielgeschwindigkeit bringt Euch ins Schwitzen. Andere entspringen zwar einer pfiffigen Idee (z.B. das Kugelspiel, im Bild links), sind aber in puncto Steuerung zu wabbelig – da ist man fast froh, wenn's vorbei ist. Ein typischer Schnellschuss-Starttitel: Das putzige Charakterdesign in allen Ehren, aber Minispielfans sollten vielleicht doch auf einen witzigeren Vertreter des Genres warten.



Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Bigbig Studios, UK
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 50 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

USK 12

Alternativen

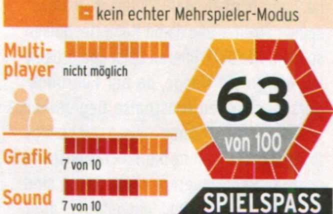
PSP	Ape Academy 2 (68 von 100 in Ausgabe 5)
DS	Mario Party DS (80 von 100 in Ausgabe 10)



PSV Little Deviants

Pro
- 30 putzige Minispiele
- alle Steuerungs-Finessen genutzt
- Hotseat- & PSN-Herausforderungen

Contra
- unausgereifte Steuerung
- teils altbackene Spielkonzepte
- kein echter Mehrspieler-Modus



Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 7 von 10

Sound: 7 von 10

63 von 100

SPIELSPASS

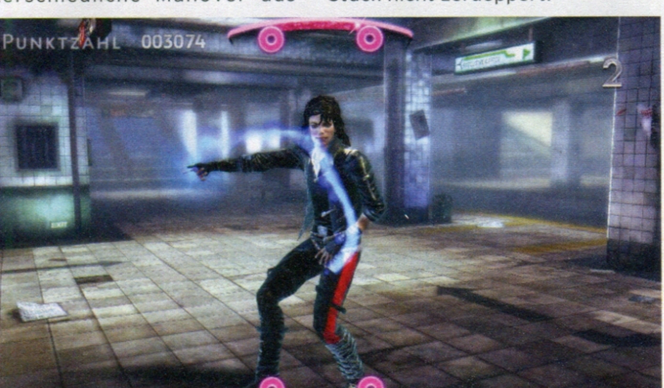
Überflüssig: 30 Solo-Minispiele von der Stange, die Cam- und Sensor-Steuerung mittelmäßig in Szene setzen.

Michael Jackson: The Experience HD

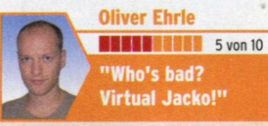
15 Welterfolge des leider zu früh verstorbenen King of Pop als Fingerübung: Vor gerenderten Versionen der Musikvideo-Schauplätze wie dem Friedhof aus "Thriller" und dem Nachtclub aus "Smooth Criminal" zeigt Jacko seine heißen Tanzschritte. Dazu malt Ihr im Takt mit dem Finger allerlei Figuren auf den Touchscreen: Tipper, Striche, Haken und Kringel lösen unterschiedliche Manöver aus und per Beschleunigungssensor kommt sogar etwas Schwung in die Performance. Außerdem dürft Ihr den Finger über das rückwärtige Touchpad ziehen und so den berühmten Moonwalk zeigen.

Etwas unglücklich geraten sind Tanzschritte, für die man zwei Bereiche gleichzeitig berühren muss. Beim nötigen Umgreifen kann Euch die Vita gar aus den Händen gleiten – passt auf, dass Ihr das gute Stück nicht zerdeppert!

Zur Belohnung für fehlerfreie Shows gibt's freischaltbare Spezialeffekte, Outfits und Accessoires wie die weißen Handschuhe, deren Einsatz Extrapunkte bringt. Bei den Modi beschränkt man sich aufs Nötigste: Solo wählt Ihr nur die Pop-Klassiker aus einer Liste, im Zweispieler-Modus fordert Ihr lokal einen Freund zum Tanzduell. Da hätte man sich deutlich mehr einfallen lassen können. *oe*



PSV Hier wird's gefährlich: Um die Punkte oben und unten synchron zu drücken, müsst Ihr mit den Händen umgreifen – lasst das brandneue Handheld nicht fallen!



Oliver Ehrle 5 von 10

"Who's bad? Virtual Jacko!"

Der Touch-Tanz spielt sich etwa so spannend, wie wenn ich mit dem Finger zur Musik schnippe. Zwar sind die Touch-Eingaben nett gemacht, bringen Rhythmus und Tanzgefühl aber kaum rüber – Jacko rockt mächtig ab, aber zu mir will der Funke nicht überspringen. Für das Comeback hätte ich mir auch einen anständigen History- oder Karrieremodus mit Backstage-Szenen, Fotos, Interviews etc. gewünscht, aber Einspieler- und Duell-Modus fielen ziemlich karg aus – die Fans werden mit einer bloßen Trackliste abgespeist. Von "Experience" fehlt daher jede Spur!

Reaktion >> Musik

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Ubisoft, Frankreich
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 0

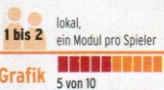
Alternativen	
PSP	B-Boy (64 von 100 in Ausgabe 5)
3DS	Michael Jackson: The Experience (nicht getestet)

PSV Michael Jackson: The Experience HD

Pro
- tanzt mit Touch-Kommandos
- 15 berühmte Pop-Klassiker
- lokaler Duell-Modus

Contra
- teils unhandliche Steuerung
- unspektakuläre Aufmachung
- kein Fan-Material


Multiplayer 6 von 10


1 bis 2 lokal, ein Modul pro Spieler

Grafik 5 von 10

Sound 8 von 10



SPIELSPASS

Mittelmäßige Touch-Tanzerei mit erstklassigem Soundtrack – aber der kommt eben nicht von den Entwicklern.

Touch My Katamari

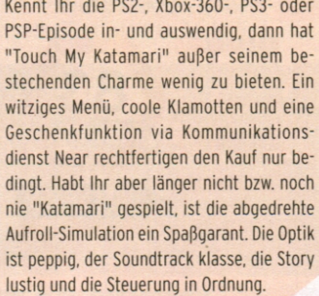
Reaktion >> Geschicklichkeit

Zum zweiten Mal nach "Me & My Katamari", das 2006 für die PSP erschien, rollt die "Katamari"-Kugel durch ein Handheld-Spiel. Aber was ist eine "Katamari"-Kugel? Hier die Erklärung: Der eigentliche Star der Serie ist der selbstverliebte König des Kosmos. Weil der bei seinen Wutanfällen gelegentlich das Universum zerstört, muss sein Sohn, der Prinz, mit einer klebrigen Kugel durch 3D-Welten rollen und möglichst viel Krimskrams sammeln. Sind die aufgerollten Haufen groß genug, werden sie als neue Sterne ans Firmament geklebt und der König ist zufrieden. In "Touch my Katamari" verliert der König das Ansehen seiner Untertanen. Und natürlich lautet seine Lösung: "Prinz, roll mit deinem Katamari neue Sterne zusammen!" – warum auch immer...

Eingebettet in eine skurril-japanisch präsentierte Comic-Story kugelt Ihr durch zwölf Levels und sammelt zuerst kleine (Radiergummi, Stift), dann große Dinge (vom Kinderwagen bis zum Hochhaus) – Letzteres geht nur, wenn Eure Müllkugel schon riesig ist. Seinen Namen verdient sich der PS-Vita-Ableger durch Touchscreen-Elemente, die beide Steuervarianten aufpeppen. Nach dem Durchspielen kauft Ihr Zusatz-Modi, witzige Spielfiguren und Klamotten für den König. *ms*



PSV Gestatten, der Prinz: Dieses grüne Männchen rollt eine Klebe-Kugel durch Wohnungen, Gärten und Städte und sammelt immer größere Gegenstände auf.



Matthias Schmid 8 von 10

"Wer noch nicht hat, der muss zugreifen"

Kennt Ihr die PS2-, Xbox-360-, PS3- oder PSP-Episode in- und auswendig, dann hat "Touch My Katamari" außer seinem bestechenden Charme wenig zu bieten. Ein witziges Menü, coole Klamotten und eine Geschenkfunktion via Kommunikationsdienst Near rechtfertigen den Kauf nur bedingt. Habt Ihr aber länger nicht bzw. noch nie "Katamari" gespielt, ist die abgedrehte Aufroll-Simulation ein Spaßgarant. Die Optik ist peppig, der Soundtrack klasse, die Story lustig und die Steuerung in Ordnung.

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Namco, Japan
Hersteller	>> Namco-Bandai
Zirka-Preis	>> 35 Euro
Sprache	>> komplett englisch
Termin	>> im Handel

USK 0

Alternativen	
PSP	Me & My Katamari (83 von 100 in Ausgabe 4)
DS	keine erhältlich

PSV Touch My Katamari

Pro
- irre lustige Präsentation
- unverwüstliches Aufroll-Konzept
- Zusatzfiguren, Musik und königliche Kleidung freischaltbar

Contra
- wenig Levels, kaum neue Aufgaben
- Touchsteuerung klappt nicht immer

Multiplayer nicht möglich

Grafik 7 von 10

Sound 8 von 10

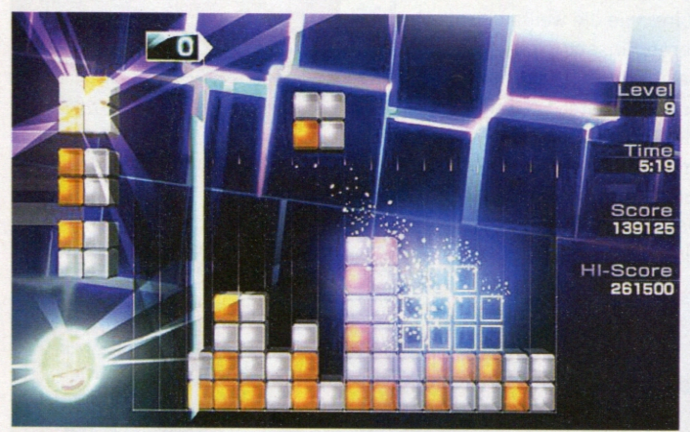


SPIELSPASS

Einzigartiges Geschicklichkeitsspiel, das mit Witz und Charme verzückt; Umfang und Variation enttäuschen.

Lumines

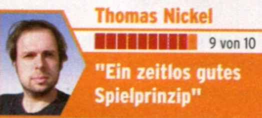
Denken >> Knobelspiel



PSV Immer einen Blick in die Zukunft riskieren: Links ist eine Vorschau der kommenden Blöcke zu sehen, was die Planung erleichtert.

Als 2005 die PSP erschien, waren "Ridge Racer" und "Wipeout Pulse" zwar die grafischen Highlights, spielerisch überraschte jedoch "Lumines" positiv. Nun erscheint auch zum Vita-Start eine Episode des Knobelspiels. Die macht zwar keine radikalen Sprünge im Vergleich zu den beiden Vorgängern, erlaubt sich aber einige interessante Neuerungen.

Ähnlich wie bei "Tetris" fallen Blöcke von oben nach unten. In "Lumines" sind sie zweifarbig, quadratisch und in vier Felder aufgeteilt. Ergeben vier davon ein gleichfarbiges Quadrat, dann wird es markiert und verschwindet, sobald ein Takt-Strahl dieses Quadrat passiert - dafür gibt es Punkte. Dieser Takt-Strahl orientiert sich am Rhythmus der Musik und bestimmt somit Tempo und Schwierigkeit. Neu im "Lumines"-Regelwerk ist ein Zufallsblock: Der wirbelt alle Farben auf dem Spielfeld durcheinander und wirkt somit positiv oder negativ. Zuerst mag das irritieren und sogar für Ärger sorgen, doch gerade in prekären Spielsituationen ist dieser Block oftmals die letzte Rettung vor dem drohenden Game-Over-Bildschirm. Auch die Rolle der Avatare wurde vergrößert: Sie steigen jetzt nicht mehr nur stufenweise auf, sondern versorgen Euch unter den richtigen Umständen zudem mit nützlichen Spezialblöcken. *tn*



Thomas Nickel 9 von 10

"Ein zeitlos gutes Spielprinzip"

Schon auf PSP begeisterte mich "Lumines" und dessen Nachfolger: Das zeitlos fesselnde Spielkonzept, die stilvolle Präsentation und das Belohnungssystem motivieren Stunde um Stunde. Die wenigen, aber cleveren Neuerungen fügen sich harmonisch ins Gesamtwerk ein. Vor allem die vielfältigen Modi überzeugen: Will man richtig im Spiel versinken, empfiehlt sich der Reise-Modus, für zwischendurch bietet sich das Spiel auf Zeit an. Schade nur, dass Puzzles und Kämpfe gegen Computergegner in der Vita-Version fehlen.

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Q Entertainment, Japan
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen	
PSP	**Capcom Puzzle World** (74 von 100 in Ausgabe 7)
3DS	**Puzzle League DS** (85 von 100 in Ausgabe 9)

PSV Lumines

Pro	+ motivierendes Spielprinzip + stilvolle Präsentation + neue Spielelemente
Contra	- weniger Spiel-Modi als früher - teils lange Solo-Runden - geringe Auswahl an Skins

Multiplayer 7 von 10 — 1 bis 2: lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik 6 von 10
Sound 8 von 10

83 von 100 SPIELSPASS

Im Detail verbesserte Neuauflage der cleveren Mischung aus Musik-, Geschicklichkeits- und Knobelspiel.

Army Corps of Hell

Denken >> Echtzeit-Strategie



PSV Am Ende jeder Welt wartet ein mächtiger Obermotz: Wer ihn besiegen will, muss sich unterwegs ausreichend Goblins aufsparen.

Dieser ungewöhnliche Action/Strategie-Mix verschmilzt "Pikmin" mit "Disgaea": Der Höllenfürst und seine Goblin-Armee stürmen die Unterwelt, um die Macht an sich zu reißen. Dabei stellen sich Euch höllische Mutanten und Dämonen in den Weg, die Ihr mit Euren Untertanen bewerft - dann gehen diese zum Angriff über. Die bis zu 100 Goblins entwickeln sich im Laufe des Abenteuers zu Magiern, Schwert- und Speerkämpfern, die den Feind mit Unterstützungsmanövern, Nah- und Fernattacken in die Zange nehmen. Dabei gilt es die verschiedenen Einheiten effektiv auf die anstürmenden Gegnertypen zu verteilen, damit Euer Heer insgesamt möglichst wenig Schaden nimmt.

Euer Höllenfürst kann zudem gefallene Goblins wiederbeleben, sofern er im Gemetzel Zeit und Freiraum dazu findet - gelegentlich entdeckt Ihr auch Verstärkung in Form von Särgen. So schlagt Ihr Euch zum Obermotz der jeweiligen Welt durch und rüstet die Armee dabei mit gefundenem Material, das Ihr mittels Alchemie zu Waffen und Ausrüstung umwandelt. Die Levels bestehen aus simplen Plattform-Arenen, die nach Säuberung durch Brücken und Tore miteinander verbunden werden - grafisch macht das nicht allzu viel her. *oe*



Oliver Ehrle 6 von 10

"Jenseits der Endgegner-Duelle zu eintönig"

Auf den ersten Blick wirkt die brachiale Höllenschlacht mit dem wuchtigen Heavy-Metal-Soundtrack unterhaltsam, aber das einfallslose Leveldesign lässt sehr schnell Routine aufkommen. Die Bosskämpfe fordern taktisches Geschick, aber auf dem Weg dahin metzelt Ihr Euch eher gelangweilt durch die immer selben Arenen und Gegnerwellen. Diese sind auch grafisch alles andere als spektakulär, so dass ich einzig dem Obermotzduell entgegenfiebere und derweil Schadensbegrenzung am Heer betreibe. Dabei entpuppen sich die komplizierten Touch-Aufgaben (für Special-Moves) als echte Hürde.

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Eversphere, Japan
Hersteller	>> Square-Enix
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 12



Alternativen	
PSP	**Great Battles of Rome** (67 von 100 in Ausgabe 8)
DS	**Final Fantasy 12: Revenant Wings** (82 von 100 in Ausgabe 11)



PSV Army Corps of Hell

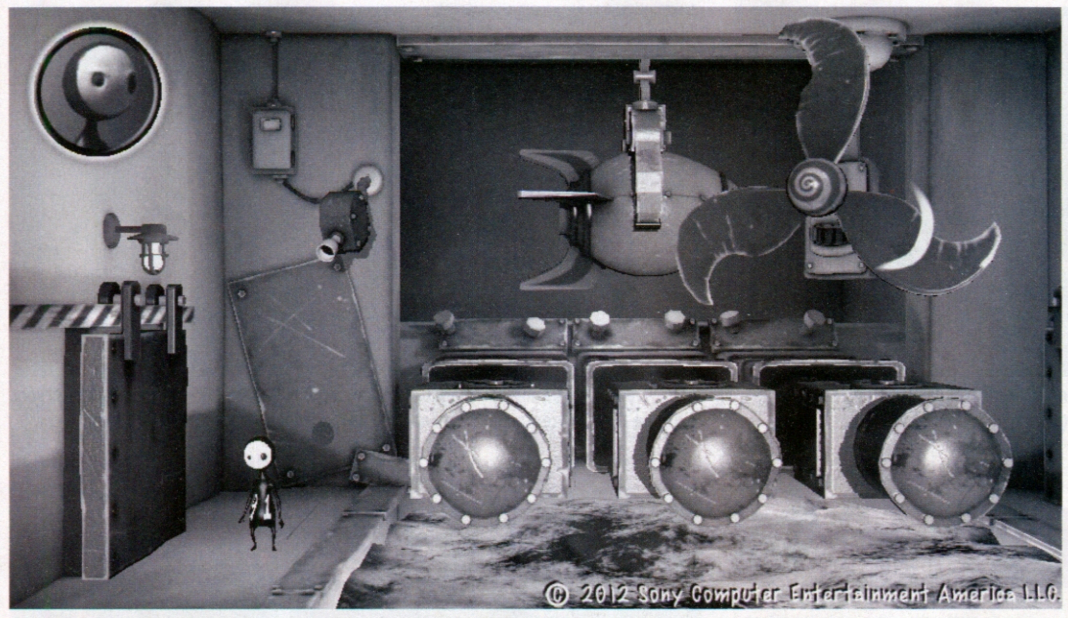
Pro	+ kommandiert bis zu 100 Goblins + dramatische Obermotzkämpfe + kooperative Schlachten
Contra	- fades Leveldesign - wenige taktische Möglichkeiten - vielerorts grafisch langweilig



Multiplayer 7 von 10 — 1 bis 4: lokal und online, ein Modul pro Spieler
Grafik 6 von 10
Sound 8 von 10

70 von 100 SPIELSPASS

Säubert Arena für Arena: Die höllischen Massenschlachten sind weitegend ein Routine-Gemetzel.



PSV Erfordert wenig Nachdenken, aber flinke Finger: Damit Lil unbeschadet über das Becken mit geschmolzenem Eisen kommt, müsst Ihr die Oberfläche durch Drehen des Ventilators abkühlen und dann noch rasch die Hindernis-Bolzen aus dem Weg tippen.

Matthias Schmid
8 von 10

"Leicht, hübsch, lustig – trotz Bedienmacken"

Bewegen, stoppen, tief Luft holen lassen, aus dem Weg schieben, ins Bild schieben, ankurbeln, kaputtstampfen oder virtuell einen fahren lassen – all diese Aktivitäten löst Ihr beim sympathischen Knobel/Geschicklichkeits-Mix per Touchscreen aus. Das fühlt sich frisch und komfortabel an – allerdings tippt Ihr recht oft knapp daneben und lotst die beiden Helden unbeabsichtigt in den Tod. Weil die meisten Denkaufgaben sehr simpel ausfallen, scheitert Ihr eher an mangelndem Geschick – mit etwas Übung sind aber auch die schwersten Räume rasch zu meistern. Die 78 hübsch anzusehenden Level haben mich gut vier Stunden sehr nett unterhalten, ein Wiederspielwert ist aber kaum vorhanden. Unterm Strich ein kleines, preiswertes Spielchen, das zum Start der Konsole gerade recht kommt – so übt Ihr spielerisch den Umgang mit Touchscreen und rückseitigem Touchpad.

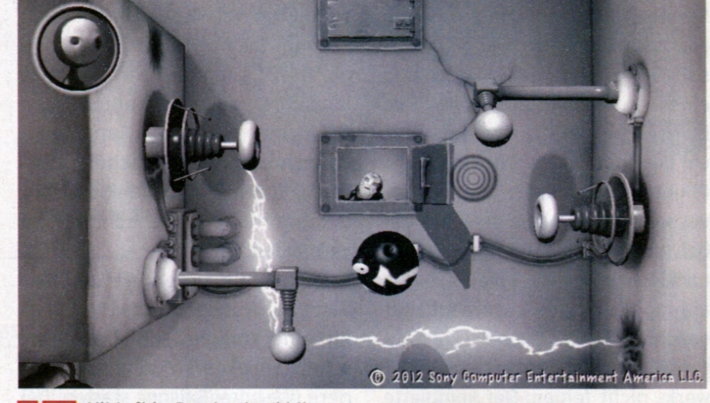
Escape Plan

Denken >> Knobelspiel

Minimalismus wird beim 13 Euro günstigen PlayStation-Network-Spiel "Escape Plan" groß geschrieben; die Steuerung verzichtet weitgehend auf Buttons und die Grafik auf Farben. Auch die Story ist kaum mehr als Aufhänger: Der traurig aussehende, dürre Lil wird vom bösen Maskenmännchen Bakuki entführt und in ein Gefängnis gesteckt. Um aus diesem zu entkommen, müssen er und sein dicker Kumpel Laarg 78 Rätsel- und Geschicklichkeitslevel durchqueren – schließlich wollen sie eine Rakete erwischen, die sie für immer aus dem monochromen Gefängnis fortbringt.

Gesteuert wird das Spiel fast ausschließlich per Touchscreen und rückseitigem Touchpad – die beiden Analogsticks benutzt Ihr nur, um die Kamera zu bewegen oder näher ans Spielgeschehen heranzuzoomen. Per Fingerzeig macht Ihr Lil und Laarg Beine und haltet sie wieder an. Nebenbei seid Ihr damit beschäftigt, Hindernisse aus dem Weg zu bugsieren (durch Antippen des vorderen Touchscreens) oder Plattformen ins Bild zu schieben (durch Berühren des hinteren Touchpads) – z.B. um für Lil oder Laarg eine Brücke zu bauen. Meist ist nur eine der beiden bedauernswerten Kreaturen zu sehen, manchmal treffen sie jedoch in einem Raum aufeinander – dann müssen beide überleben und zum Ausgang gelangen.

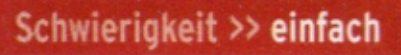
Das ist einfacher gesagt als getan: Ihr stoppt tödliche Ventilatoren, lenkt Stromflüsse um oder deckt (teils mit mehreren Fingern) Gaslecks ab – denn sobald die sensiblen Geschöpfe mit derlei 'Fallen' in Berührung kommen, zerplatzen sie zu einem Klecks Tinte – dann müsst Ihr den Raum wiederholen.



PSV Mit Luft im Bauch schwebt Ihr elegant an (Strom-) Fallen vorbei – gelenkt wird per Neigungssteuerung.

Wenn sich Lil an einer Luftstation zum Ballon aufbläst, dürft Ihr ihn durch Neigung der Vita beim Gleitflug steuern; tippt Ihr den Burschen zeitgleich von vorn und hinten an, pupst er sich schwungvoll voran. Wer in den 78 Levels genau hinschaut, kann zusätzlich bis zu 30 Sticker einsammeln.

Zudem gibt's einen Herausforderungs-Modus, der die gesamten Bildschirmtode der beiden Helden mitzählt. Die Soundkulisse des Titels wirkt edel und erfreut Euch mit verspielten, kleinen Melodien. *ms*



Schwierigkeit >> einfach	
Entwickler	>> Fun Bits, USA
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 13 Euro (nur als Download)
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 12

Alternativen	
PSP	**Lemmings** (82 von 100 in Ausgabe 3)
DS	**Mario vs. Donkey Kong: Aufruhr im Miniland** (74 von 100 in Ausgabe 16)

PSV Escape Plan

Pro	+ sehr saubere, stilvolle Grafik + possierliche Protagonisten + guter Umfang für ein Downloadspiel + einfache Touchsteuerung,...
Contra	– ...die manchmal ungenau ist – kaum echte Kopfnüsse

Multiplayer: nicht möglich



Grafik: 8 von 10

Sound: 8 von 10

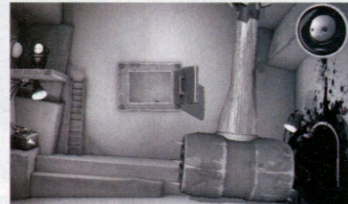


77 von 100 SPIELSPASS

Ebenso charmanter wie gemächlicher Mix aus Geschicklichkeit und Denken – in stilvollem Schwarz-Weiß-Look.







PSV Der dicke Laarg bemerkt den drohenden Schatten nicht (links) und wird per Holzhammer an die Wand gematscht.



PSV Aus der Cockpit-Ansicht und bei Regenwetter mit Vollgas Richtung Eau Rouge – die Schlüsselstelle in Spa-Franchorchamps sorgt auch mobil für Gänsehaut.



PSV Das Nachtrennen in Shanghai fordert nicht nur durch die ungewohnten Lichtverhältnisse Eure Konzentration. Die knappen Auslaufzonen verzeihen keine Fehler.

F1 2011

Rennspiel >> Simulation

Codemasters gibt Vita-Rennfahrern die Chance, rechtzeitig vor der neuen Saison Sebastian Vettels Triumphzug nachzuzocken. Bei "F1 2011" setzt Ihr Euch hinter das Lenkrad eines rasanten Boliden von Red Bull, Mercedes & Co. und gebt rund um den Globus Gas. Die Teams und Piloten sowie alle 19 Strecken der vergangenen Saison sind mit dabei, nicht nur bei Kursführung und Lackierung der PS-Raketen wurde auf möglichst große Authentizität geachtet. So darf auch die korrekte Umsetzung des aktuellen Regelwerks nicht fehlen: Der komplette Strafenkatalog wird beachtet, Fahrhilfen und technische Neuerungen wie das Energie-Rückgewinnungssystem KERS und die Heckflügel-Überholhilfe DRS sind mit an Bord. Freundlicherweise lässt Euch "F1 2011" die Wahl, wie viel Ihr davon wirklich nutzt: Fast alle Optionen schaltet Ihr nach Belieben an und ab, dazu kommen Fahrhilfen wie Ideallinie und semi-automatische Bremsen – wer will, kann auch dauerhaften Sonnenschein festlegen, um als Aquaplaning-Chaot gelegentliche Regenschauer zu vermeiden.

Neben Einzelrennen und der Jagd auf Rundenbestzeiten könnt Ihr eine komplette Weltmeisterschaft absolvieren oder eine Karriere über drei Saisons starten. Bei Letzterer fangt Ihr als Frischling bei einem kleinen Team an und arbeitet Euch durch Leistung hoch, um bessere Angebote zu erhalten. Wer Zeit und Lust hat, absolviert alle freien Trainings- und Qualifikationsrunden, außerdem schraubt Ihr an den Tuning-Einstellungen Eures Flitzers von Reifenwahl über Federung und Getriebe bis hin zum Winkel der Spoiler. Wer dagegen auf kurze Einsätze steht, versucht sich an den Herausforderungen: 100 kleine Aufgaben wie das Überholen einer bestimmten Zahl an Gegnern oder das Durchfahren von Toren auf der Strecke wollen absolviert werden.

Gesellige Piloten nutzen schließlich die Mehrspieler-Modi und gehen mit bis zu drei menschlichen Spielern an den Start – wer mag, kann sogar mit einem Mitspieler gemeinsam für einen Rennstall antreten. *us*



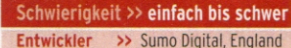
PSV Wie im echten Leben ist der Stadtkurs von Monte Carlo einmalig: Die Strecke schlängelt sich durch dicht bebaute Luxusumgebungen und ist so eng, dass sich schnell mehrere Boliden ineinander verkeilen.



Ulrich Steppberger 7 von 10

"Flotte Kost für Handheld-Vettels"

Deutschlands beliebtester Motorsport macht auf der Vita eine gute Figur. Da alle Originalstars und der komplette Streckensatz dabei sind, stimmt die Atmospähre, auch wenn ich mir etwas mehr als nur schlichte Menüs zwischen den Fahrten gewünscht hätte und die Raserei nicht das Niveau eines "Wipeout 2048" erreicht. Dafür gibt es schicke Wetter- und Nachteffekte und die Bildrate bleibt trotz gelegentlicher Schwankungen immer im grünen Bereich. Am Umfang gibt es nichts zu meckern, für den kurzen Einsatz zwischendurch sind die vielen Herausforderungen zudem genau richtig. Dass die Steuerung für eine Simulation eher einfach ausfällt und die Gegner nicht die Klügsten sind, stört nur unwesentlich: "F1 2011" ist zwar kein Red Bull, sondern 'nur' ein Ferrari – aber damit hat man ja auch Spaß.



Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>> Sumo Digital, England
Hersteller	>> Codemasters
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> ?? deutsch
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	F1 2009 (nicht getestet)
3DS	F1 2011 (nicht getestet)

PSV F1 2011

Pro
- viele gute Spielmodi
- alle Fahrer, Rennställe und Kurse der letzten Saison dabei
- viele Tuning-Optionen...

Contra
- ...die aber nicht erklärt werden
- Gegner nicht besonders schlau

Multiplayer 7 von 10
1 bis 4 lokal und online, ein Modul pro Spieler
Grafik 7 von 10
Sound 6 von 10



76 von 100 SPIELSPASS

Gelungenes Rennspiel, das zwar nicht als vollwertige Simulation taugt, aber doch anspruchsvolles Rasen erlaubt.

ModNation Racers: Road Trip

Rennspiel >> Fun-Racer

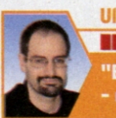
Was für Nintendo-Raser "Mario Kart" ist, soll auf der Vita "ModNation Racers: Road Trip" werden: Ähnlich wie beim großen Vorbild flitzt Ihr in wendigen Vehikeln über Pisten in sieben Umgebungen und ärgert Eure Rivalen via Rempler und Extrawaffen. Drifts legt Ihr auf Knopfdruck hin, Angriffe durch Raketen oder Blitze lassen sich entweder gleich einsetzen oder durch Sammeln weiterer Symbole verstärken.

Etwas Taktik würzt das typische Renngeschehen: Soll der durch gewagtes Fahren gesammelte Energievorrat für Turboschübe oder lieber kurzzeitig wirksame Schutzschilde genutzt werden?

Nebenher sammelt Ihr durch Siege und das Erledigen von Zwischenaufgaben Objekte für die Editoren. In denen stellt Ihr Euer Eigenbauvehikel zusammen, steckt den Fahrer in Verkleidungen und bastelt komplett neue Kurse. Für die legt Ihr zuerst die Geländeform und den Verlauf der Piste fest, alles andere wie Randbebauung oder Verteilung von Hindernissen könnt Ihr wahlweise bis ins Detail selbst bestimmen oder vom Editor komfortabel generieren lassen. Eure Schöpfungen veröffentlicht Ihr auf Wunsch in einer Online-Tauschbörse, Wettfahrten gegen andere Internet-Raser sind dagegen nicht möglich. *us*



PSV Volle Fahrt voraus: Bei den "ModNation Racers" geht Euch der Streckennachschub niemals aus – dank leistungsfähigem Editor ist die Vielfalt schier grenzenlos.



Ulrich Steppberger – 7 von 10

"Ein Traum für Bastler – und sonst okay"

Herzstück sind die Baukästen für Fahrzeuge, Fahrer und vor allem Strecken – kreative Spieler toben sich darin nach Herzenslust aus. Doch während Erklärungen dafür sorgen, dass keine unfahrbaren Konstrukte entstehen, ist das Erschaffen wirklich origineller Werke durch die latent fummelige Bedienung auf dem kleinen Bildschirm ein Geduldsspiel. Ach ja, Rennen fährt man natürlich auch: Die sind ordentlich und flott, wobei z.B. Extrawaffen, Schutzschild und Turbo-Einsatz übertrieben komplex ausfallen. Zur Klasse eines "Mario Kart" fehlt es insgesamt deutlich.



Schwierigkeit >> mittel bis schwer	
Entwickler	>> Sony San Diego, USA
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 50 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen

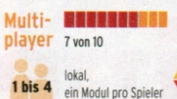
PSP	Crash Tag Team Racing (61 von 100 in Ausgabe 3)
3DS	Mario Kart 7 (nicht getestet)

PSV ModNation Racers: Road Trip

Pro
- flotte und dynamische Raserei
- jede Menge kreativer Spielraum
- Strecken-Editor leistungsfähig...

Contra
- ...aber kompliziert zu bedienen
- Extrawaffensystem unnötig komplex
- Gegner verhalten sich teils unfair

Multiplayer: 7 von 10



1 bis 4 – lokal, ein Modul pro Spieler

Grafik: 6 von 10

Sound: 6 von 10



SPIELSPASS

Guter Spaßraser mit reizvollem Kurs-editor, der bei Fahrgefühl und Streckengestaltung die Topplätze verfehlt.

Asphalt Injection

Rennspiel >> Arcade

Ubisoft und Gameloft schicken Euch auf eine PS-lastige Welttour: Auf 20 Strecken in 15 Metropolen rund um den Globus messt Ihr Euch mit bis zu sieben Rivalen. Während die Pisten erfunden sind, wurden die fast 50 Vehikel lizenziert, vom kleinen Mini bis zum mächtigen Bugatti könnt Ihr jede Menge prominente Boliden lenken – das nötige Kapital dafür vorausgesetzt. Das verdient Ihr vor allem durch gute Platzierungen bei den zahlreichen Meisterschaften, aber auch auf der Piste verteilte Symbole bescheren Euch Dollars. Außerdem solltet Ihr stets Ausschau nach Nitro-Zeichen halten, denn nur wenn Euer Tank voll ist und Ihr regelmäßig per Knopfdruck die Zusatzbeschleunigung nutzt, winkt das Siegertreppchen. Nicht immer geht es darum, der Schnellste zu sein, bei einigen Rennen sollt Ihr z.B. der Polizei entkommen. Auch Driftpunkte sammeln und das Zerstören der Umgebung steht hin und wieder auf dem Programm.

Ist Euer Konto gefüllt, habt Ihr die Wahl, stärkere Fahrzeuge oder nach und nach freigeschaltete Tuning-Teile zu kaufen. Bei der Steuerung entscheidet Ihr Euch zwsichen zwei Varianten – traditionell lenken oder die gyroskopische Steuerung der Vita aktivieren. Letzteres ist jedoch gewöhnungsbedürftig. *us*



PSV Schnappt Euch das Symbol: Bei "Asphalt" lohnt es sich, den Nitro-Vorrat stets zu füllen, weil Euch die Gegner ohne häufige Temposchübe abhängen.

Ulrich Steppberger – 6 von 10

"Vollgas-Fahrt ohne echtes Feuer"

"Asphalt Injection" ist ein typisches Gameloft-Spiel – man bedient sich dreist bei namhaften Vorlagen wie "Ridge Racer" und bastelt daraus einen kompetenten Nachahmer, der aber in Charme und Spielwitz selten mithalten kann. So stimmt auch hier der Umfang und die Technik, doch die Strecken wirken seltsam seelenlos und die Autos tuckern etwas dröge durch die Gegend. Weil aber der direkte Konkurrent "Ridge Racer" diesmal so wenig bietet, ist es für Bleifüße einen Blick wert.



Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Gameloft, USA
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	Ridge Racer 2 (91 von 100 in Ausgabe 5)
DS	Ridge Racer 3D (84 von 100 in Ausgabe 16)

PSV Asphalt Injection

Pro
- ordentliches Streckensortiment
- ruckfreie Grafik
- echte Lizenzfahrzeuge

Contra
- Fahrverhalten eher langweilig
- Karriere ohne Überraschungen
- Gegner verhalten sich dumm

Multiplayer: 7 von 10

1 bis 8 – lokal und online, ein Modul pro Spieler

Grafik: 7 von 10

Sound: 6 von 10

64 von 100

SPIELSPASS

Handwerklich solide Arcade-Raserei mit ordentlichem Umfang, die aber nicht so recht mitreißen kann.



PSV Obwohl die Strecken breiter angelegt sind als bei früheren "Wipeout"-Teilen, geht es nicht gemütlicher zu. Da die Konkurrenz Euch gerne unter Beschuss nimmt, braucht Ihr den Platz, um besser auszuweichen.



Ulrich Steppberger

8 von 10

"Zukunftsrennen mit klassischen Tugenden"

Hintergrundstory hin oder her: "Wipeout 2048" entpuppt sich als gelungene Weiterentwicklung, die geschickt mit dem 'Anfang der Sportart'-Klischee spielt und dieses für ein paar interessante Änderungen nutzt - wenn auch nicht durchweg erfolgreich. Die rasante Geschwindigkeit und die griffige Handhabung der Gleiter gefallen, an Dynamik und Spannung mangelt es den Rennen nicht. Die etwas breiteren Kurse vermitteln das Achterbahngefühl hervorragend. Doch teilweise fällt es bei voller Fahrt schwer, rechtzeitig Abzweigungen und Kurven zu erkennen, weil die Detaildichte so hoch ist. Auch der erhöhte Waffeneinsatz in einigen Rennmodi sorgt mitunter für mehr Chaos, als es der Bildschirm (bzw. Euer Auge) verkraften kann. Wer sich davon nicht abschrecken lässt, erhält eine nicht zuletzt optisch eindrucksvolle Raserei, die ihrem Namen alle Ehre macht.

Wipeout 2048

Rennspiel >> Arcade

Sony schickt die "Wipeout"-Reihe anlässlich ihres Vita-Debüts in die Vergangenheit. "Wipeout 2048" spielt vor allen anderen Episoden und soll die Anfangszeit des futuristischen Rennsports wiederspiegeln. Aber keine Angst, allzu viele Unterschiede gibt es nicht. So orientiert sich das Umgebungsdesign näher an der Gegenwart und die Kurse sind organischer in Stadtumgebungen eingebettet - so flitzt Ihr auch mal durch abgesperrte Straßenzüge, doch die typischen rasanten Steilkurven und schwindelerregenden Berg- und Talfahrten fehlen nicht. Generell fallen die Pisten etwas breiter aus und bei den im Boden eingelassenen Leuchtfeldern erkennt Ihr erstmals vorher, ob Ihr gleich eine Defensiv- oder Offensivwaffe aufsammelt. Das kommt vor allem bei Kampfwettbewerben zum Tragen, bei denen Ihr innerhalb eines Zeitlimits die meisten Punkte durch Attacken verbuchen sollt.

In drei Saisonen mit einigen Pflicht- und vielen Bonusläufen tretet Ihr zu vier Disziplinen an. Neben besagtem Kampf jagt Ihr Rundenzeiten, absolviert klassische Rennen gegen bis zu sieben Rivalen oder versucht Euch in der 'Zone', bei der es ständig schneller voran geht. Erfüllt Ihr die Siegbedingungen, winken die Qualifikation für die nächste Runde und Erfahrungspunkte. Mit denen steigt Ihr stetig im Rang, was Euch u.a. neue und spezialisierte Gleitermodelle der fünf Rennställe beschert. Kurioserweise wurde ansonsten mit Spielmodi gegeizt: Zeitjagden schaltet Ihr zwar frei, doch ein beliebig einstellbares Schnellrennen gibt es nicht. Spielt Ihr online, könnt Ihr immerhin PS3-Herausforderer suchen (siehe Kasten links) oder in einer Meisterschaft mit Zufallsrennen antreten, bei denen Ihr nach und nach Bedingungen wie 'schieße 10 Gegner ab' erfüllt, um die nächste Etappe zu erreichen.

"Wipeout 2048" überlässt es Euch, wie Ihr den Gleiter kontrolliert. Traditionelle Piloten entscheiden sich für die Klassik-Steuerung mit getrenntem Luftbremsen-Einsatz, für Neulinge steht eine vereinfachte Variante bereit. Mutige Zeitgenossen greifen zu einer Konfiguration, die auf Vita-Fähigkeiten zugeschnitten ist - dann gebt Ihr mit dem hinteren Touchpad Gas und lenkt das Flugvehikel durch Neigen des Handhelds. *us*

Crossplay auf Vita & PS3

Als erster Vita-Titel unterstützt "Wipeout 2048" die 'Crossplay'-Funktion. Dahinter steckt Sonys ambitionierter Plan, dass Besitzer des Handhelds online gegen PS3-Spieler antreten können - bis zu acht Piloten dürfen gleichzeitig an den Start; wer dabei welche Hardware benutzt, ist egal. Als Strecken stehen dafür die acht Kurse der "Wipeout HD Fury"-Erweiterung der PS3-Fassung zur Verfügung, auf die Ihr bei den normalen Spielmodi leider keinen Zugriff habt.

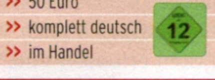




PSV Besonders schick anzusehen sind die Zonen-Rennen. Hier flitzt Ihr alleine mit stetig steigendem Tempo durch psychedelische Kulissen.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	Sony Liverpool, England
Hersteller	Sony
Zirka-Preis	50 Euro
Sprache	komplett deutsch
Termin	im Handel



Alternativen

PSP	**Wipeout Pulse** (86 von 100 in Ausgabe 10)
DS	**keine erhältlich**

PSV Wipeout 2048

Pro
- rasante und detaillierte Grafik
- dynamisches Kursdesign
- abwechslungsreiche Rennarten
- motivierendes Erfahrungssystem...

Contra
- ...das allerdings langwierig ist
- sehr lange Ladezeiten

Multiplayer: 9 von 10 — 1 bis 8: lokal & online, ein Modul pro Spieler

Grafik: 8 von 10

Sound: 9 von 10

82 von 100 SPIELSPASS

Pfeilschnelle und grafisch schicke SciFi-Raserei, die nicht ganz den Elan der PSP-Vorgänger hat.

Ridge Racer

Rennspiel >> Arcade



PSV Strahlender Sonnenschein: Die drei Vita-Kurse kennen Handheld-Raser noch nicht von den PSP-Teilen.

Wer keine Lust auf Simulation und Realitäswahn hat, greift zu "Ridge Racer": Serientypisch braust Ihr mit flotten Vehikeln los, kümmert Euch nicht groβ um die Bremsen und driftet mit Schwung selbst um die engsten Kurven. Anders als bei den Vorgängern haben die Autos kein unterschiedliches Fahrverhalten - wie schnell die Boliden ins Schlittern kommen sollen, bestimmt Ihr frei per Schieberegler. Geht auf Zeitjagd oder sammelt in Rennen gegen Konkurrenten Preisgeld, von dem Ihr Tuning-Teile wie erweiterte Turbos oder Windschattenverstärker erwerbt.

Online tretet Ihr einem von vier Rennställen bei und konkurriert mit weltweiten Rivalen. Jeden Tag ändert sich die Vorgabe, wie Ihr Ranglistenpunkte erobert. Sehr überschaubar ist derweil das Kurssortiment: Auf dem Modul sind nur drei Strecken dabei, für Käufer der Erstauflage gibt es zeitlich begrenzt den 'Gold Pass', um bis Ende März ein weiteres Trio sowie ein paar Autos herunterzuladen. Alternativ kostet dieses Set knapp sieben Euro, auβerdem ist für April ein weiteres Paket angekündigt, das mit sechs Euro zu Buche schlägt. *us*



PSV Reifenspuren bei Nacht: Stilvolle Drifts sind Pflicht.

Schwierigkeit >> einfach bis mittel	
Entwickler	>> Cellius, Japan
Hersteller	>> Namco-Bandai
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 0

Alternativen	
PSP	Ridge Racer 2 (91 von 100 in Ausgabe 5)
3DS	Ridge Racer 3D (84 von 100 in Ausgabe 16)



Ulrich Steppberger — 6 von 10

"Dieser Raser fährt mit Magersprit"

Wäre nicht das immer noch tolle Fahrgefühl, ginge "Ridge Racer" auf der Vita als dicke Enttäuschung durch. Aber auch so gibt es viel zu kritisieren: Die eigentlich schicke Grafik läuft nicht besonders flieβend und neigt sogar zu Rucklern, die Boliden unterscheiden sich nicht mehr, es gibt speziell offline kaum Spiel-Modi und vor allem ist das mickrige Streckenangebot dreist - da hilft auch der Gratisgutschein für Käufer der Erstauflage nur bedingt. Wirklich schade, wie Namco seinen Prestige-Raser hier kastriert.

PSV Ridge Racer

Pro
- driftlastiges Fahrgefühl überzeugt
- stilsichere Inszenierung
- Online-Rivalitäten

Contra
- Grafik ruckelt teilweise
- keine Karriere-Struktur
- mickriges Kurs-/Auto-Sortiment

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 8 — lokal & online, ein Modul pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10



Technisch nicht überwältigende Neuauflage der eigentlich flotten Raserei mit arg kleinem Umfang.

FIFA Football

Sport >> Fuβball



PSV Mit den verschiedenen Zoomstufen findet jeder die optimale Übersicht, der Spieler-Cursor geriet aber zu klein.

Beim 3DS-Start liefen die Kicker aus Konamis "PES"-Serie als Erste auf den Rasen, zum Beginn der Vita-Saison hat EA mit "FIFA Football" die Nase vorn. Leider basiert das Spiel groβteils auf "FIFA 11" und weist nur vereinzelt Elemente der 12er-Version auf. So verteidigt Ihr Euren Strafraum in traditioneller Art mit direkter Zweikampf- und Grätschensteuerung - von realistischer Tackling-Physik ist nichts zu sehen. Auch bei den Online-Modi wurde gegenüber "FIFA 12" kräftig abgespeckt. Bis auf das klassische Mann-gegen-Mann-Spiel und Freundesligen wurden alle Funktionen gestrichen. Offline wartet der Karriere-Modus auf Euch, auβerdem dürft Ihr als Torwart oder selbst erstellter Profi ran. Auf dem Platz profitiert das Spiel deutlich vom zweiten Analogstick, das Fehlen der dritten und vierten Schultertaste ist verschmerzbar. Optional steuert Ihr Schüsse auch mit Touchscreen oder -pad, präzise gelingt das aber nicht. Das Gleiche gilt für Pässe, die sich ebenfalls durch Fingerzeige ausführen lassen. Insgesamt sind die Touch-Kontrollen empfehlenswert, da Ihr die Spieler in jedem Fall per Analogstick bewegen müsst. *tk*



PSV Der Rasen ist nur eine platte Textur, dafür überzeugen die Trikots.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer	
Entwickler	>> EA Sports, Kanada
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 50 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

USK 0

Alternativen	
PSP	FIFA 12 (nicht getestet)
3DS	Pro Evolution Soccer 2012 3D (nicht getestet)



Tobias Kujawa — 8 von 10

"Spielerisch top, im Umfang mager"

Auch bei "FIFA Football" wird deutlich, dass die Spielsteuerung bei Gamer-Titeln weniger von den Touch-Funktionen, sondern von dem zweiten Analogstick profitiert. Neugierige probieren sich zwar an Pässen und Schüssen per Touchscreen und Touchpad, Knopfdrücker sind aber haushoch überlegen. In der meist bevorzugten Weitwinkel-Kameraeinstellung gerieten Spieler und Feld nämlich so klein, dass man mit dem Finger nicht präzise zielen kann. Schade nur, dass die Neuerungen von "FIFA 12" beim Vita-Debüt fehlen.

PSV FIFA Football

Pro
- konkurrenzlos groβes Lizenzpaket
- Abwehrsteuerung aus "FIFA 11"
- optionale Touchsteuerung...

Contra
- ...die zu umständlich ist
- abgespeckte Online-Modi
- grafisch nicht aktuell

Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 2 — lokal & online, ein Modul pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10



Auch unterwegs unterhält der Fuβball-Primus in allen Belangen, die Touchsteuerung überzeugt nicht.

Everybody's Golf

Sport >> Golf



PSV Kurios: Fünf Steuerungsvarianten sind freischaltbar, aber keine nutzt die neuen Vita-Bedienelemente.

Bei "Everybody's Golf" gibt es bunte Umgebungen und niedliche Anime-Sportler - doch aufgepasst, es erwartet Euch kein Kinderspiel, sondern eine ausgereifte Sportsimulation. Gesteuert wird per klassischem Drei-Klick-System, bei dem Ihr per Knopfdruck und mit etwas Timing-Geschick Schwung und Anschnitt festlegt. Dabei wählt Ihr zwischen verschiedenen Konfigurationen, in denen sich zum Beispiel die Anzeige der Schwungstärke unterscheidet, Touchscreen und Bewegungssensor bleiben aber außen vor. Vita-Gimmicks tauchen lediglich am Rande des Geschehens auf, indem Ihr z.B. durch Antippen Büsche wackeln lasst.

Auf sechs fordernderen 18-Loch-Kursen spielt Ihr Euch durch die zahlreichen Wettbewerbe der Karriere und verdient Euch nach und nach neue Ausrüstung sowie Duell-Herausforderungen, um stärkere Golfer freizuschalten. Daneben warten online täglich wechselnde Turniere, bei denen Ihr indirekt Eure Leistungen vergleicht, oder Ihr wuselt als kleiner Avatar durch eine Lobby, um dort bis zu 30 Mitstreiter für eine Runde zu treffen. *us*



PSV Witzig: Beim Umschauen könnt Ihr Eure reale Umgebung einblenden.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer	
Entwickler	>> Claphanz, Japan
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 50 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 0

Alternativen	
PSP	Everybody's Golf 2 (85 von 100 in Ausgabe 12)
DS	Touch Golf (79 von 100 in Ausgabe 2)



Ulrich Steppberger 8 von 10

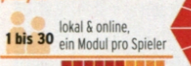
"Knuffig und gut, aber ohne Fortschritt"

Eigentlich finde ich es gut, dass nicht versucht wurde, auf Teufel komm raus potenziell störende Vita-spezifische Änderungen vorzunehmen. Doch dass "Everybody's Golf" mit den (zahlreichen) Vorgängern fast identisch ist und mit sechs Kursen lediglich halb so viel wie der zweite PSP-Teil bietet, enttäuscht. So bekommt Ihr ein professionelles Golf mit schnell gemeisterter, traditioneller Steuerung, hinter dessen knuffiger Optik sich eine Menge Tiefgang verbirgt - schade nur, dass nichts Neues zu finden ist.

PSV Everybody's Golf

Pro
- bewährtes, gutes Schlagsystem
- umfangreiche Karriere
- jede Menge erspielbare Objekte
- interessante Online-Features

Contra
- nur sechs Golfplätze
- wirkt grafisch etwas altbacken

Multiplayer 8 von 10 — 1 bis 30: lokal & online, ein Modul pro Spieler

Grafik 6 von 10

Sound 6 von 10




83 von 100 SPIELSPASS

Sympathisches und gelungenes Golf mit etwas knapper Kurszahl, das sich kaum von den Vorgängern abhebt.

World Tour Edition
Virtua Tennis 4

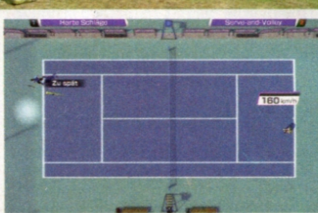
Sport >> Tennis



PSV Federer serviert: Die Nah-dran-Perspektive ist vor allem in den großen Tennisarenen ein Hingucker!

Abgespeckte Handheld-Version? Von wegen! Sega motzt das 2011 für PS3 und 360 erschienene "Virtua Tennis 4" zum Vita-Start auf. Das gilt zuallererst für die Steuerung: Wer mag, schlägt per Touchscreen - das funktioniert gut und fühlt sich frisch an; Profizocker holen per Knopfsteuerung aber noch besseres Tennis heraus. Spielerisch erwartet Euch eine konsequente Fortsetzung der Arcade-Ausrichtung, allerdings ist Teil 4 deutlich langsamer. Zudem ist das Netzspiel samt Stop- und Lob-Option weniger effektiv als bisher.

Vor allem bei den 'VT Apps', vier kleinen Anwendungen, nutzt Sega die Bandbreite der Vita-Spielereien: Beim Piratenboot-Minigame kippt Ihr das Handheld, beim Fotoshooting mit den Tennisprofis posiert Ihr dank Vita-Kamera neben Boris Becker & Co. Des Weiteren sportelt Ihr in einer dynamischen Ego-Sicht oder zockt zu zweit eine Partie Touchscreen-Tennis - und das in einer Von-oben-Perspektive (siehe kleines Bild). Im freien Spiel warten 22 echte Tennisasse von gestern bis heute auf ihren Einsatz, in der Brettspiel-ähnlichen Karriere baut Ihr einen Editor-Charakter auf. *ms*



PSV Cool: Im Touch-Tennis-Minispiel wird zu zweit an einer PS Vita gespielt.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer	
Entwickler	>> Sega, Japan
Hersteller	>> Sega
Zirka-Preis	>> 50 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 0

Alternativen	
PSP	Virtua Tennis 3 (89 von 100 in Ausgabe 8)
DS	Top Spin 2 (66 von 100 in Ausgabe 4)



Matthias Schmid 8 von 10

"Sehr arcadiges Tennis - besser als auf PS3 & 360"

Obwohl "Virtua Tennis 4" spielerisch ein Stück schwächer als die PSP-Teile ist, hat mich das Vita-Update positiv überrascht. Und zwar weil Sega das auf PS3 und 360 enttäuschende "Virtua Tennis 4" spürbar verbessert konnte. Endlich haben die Ballwechsel mehr Kraft und Dynamik, zudem gehen Schläge häufiger ins Aus oder Netz. Die PS-Vita-exklusiven Anwendungen sind kurzweilig und nutzen die Technik-Gimmicks vorbildlich - gerade richtig zum Konsolenstart. Immer noch schwach ist der träge, Tennis-arme Karriereablauf.

PSV Virtua Tennis 4: World Tour Edition

Pro
- erstklassige Grafik
- nutzt viele Vita-Fähigkeiten
- 29 Tennisplätze, 22 Sportler (15 Männer & 7 Frauen), 11 Minispiele

Contra
- Karriere-Fokus abseits des Courts
- spielt sich behäbiger als Teil 3

Multiplayer 8 von 10 — 1 bis 4: lokal & online, ein Modul pro Spieler

Grafik 8 von 10

Sound 7 von 10



79 von 100 SPIELSPASS

Grafisch beeindruckendes Tennis mit vielen Vita-Gimmicks; spielerisch aber schwächer als die PSP-Vorgänger.



Test >>

Der Software-Check

Willkommen zum neuen Test-Teil der *Mobile Gamer*. Im Vergleich zu den früheren Ausgaben haben wir hier ein wenig aufgeräumt und ausgebaut; einerseits werden wir nun der neuen Software-Vielfalt jenseits klassischer Videospiele gerecht (Stichwort Familie) und widmen uns andererseits verstärkt den exklusiven Downloads. Dies alles fand zwar auch früher statt, jedoch an unterschiedlichen Stellen im Heft. Hiermit fügen wir zusammen, was zusammen gehört – alle Tests für alle Systeme am Stück. Insofern ergibt sich eine neue Unterteilung der Test-Rubrik in GAMER, FAMILIE und DOWNLOAD.

Der Wertungskasten

FAMILIE & DOWNLOAD

DS Name des getesteten Spiels

Schwierigkeit	>> einfach bis schwer
Hersteller	>> Team M! GAMES
Spieler	>> 1 bis 4
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik: 9 von 10
Sound: 8 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Hier steht das dreizeilige Mini-Fazit, in dem das getestete Spiel kurz und prägnant beschrieben wird.

GAMER

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>> Cybermedia, Deutschland
Hersteller	>> Team M! GAMES
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

Alternativen

PSP	**Tolles Spiel** (83 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**Nicht so tolles Spiel** (65 von 100 Ausgabe 1)

PSV Name des getesteten Spiels

Pro
- einzigartige Atmosphäre
- rockiger Soundtrack
- riesiger Level-Umfang

Contra
- ewig viel Lauferei
- wenig konkrete Lösungshinweise
- rucklige 3D-Grafik

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 4 – online und lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 8 von 10

83 von 100 SPIELSPASS

Hier steht das dreizeilige Mini-Fazit, in dem das getestete Spiel kurz und prägnant beschrieben wird.

Multiplayer
Wertung für den besten Multiplayer-Modus – unabhängig vom Spielspaß für Solisten.

Grafik
Ist die 3D-Grafik detailliert, ruckfrei und schnell? Wie sind die Figuren gezeichnet? Stimmt die Präsentation?

Sound
Unterstützt die Musik das Spielgeschehen? Passen die Soundeffekte zur Bildschirm-Aktion? Ist der Soundtrack abwechslungsreich?



Spielspaß
...für GAMER: Macht das Spiel Spaß oder nicht? Diese alles entscheidende Frage beantwortet unsere Spielspaß-Wertung für Solo-Gamer. Diese Wertung ist unabhängig von den erzielten Punktzahlen für Grafik und Sound. 100 Punkte sind das Maximum, ab 80 Punkten können Liebhaber des entsprechenden Spielgenres fast bedenkenlos zuschlagen, exakt 50 Punkte kennzeichnen ein durchschnittliches Spiel. Schneidet ein Titel mit weniger als 50 Punkten ab, sollten sich selbst Genre-Fans den Kauf gut überlegen. Spiele mit einer Wertung von 85 Punkten und mehr bekommen unseren 'Gold-Award', ab 90 Punkten winkt gar der 'Platin-Award' (siehe oben).
...für FAMILIE und DOWNLOAD: Hier greifen wir bei der Wertung auf ein Zehnersystem zurück, das wir bei diesen Titeln für sachdienlicher halten. Beurteilt wird auch hier die Gesamtkomposition mit all ihren Aspekten. Den 'Gold-Award' gibt's ab 9 Punkten, der ultimative 'Platin-Award" wird bei 10 Punkten verliehen.

Das Team

Martin Gaksch
Spielt zurzeit:
Super Stardust Delta (Vita)
Pullblox (3DS)
1000 Heroz HD (iPad)



Michael Herde
Spielt zurzeit:
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D (3DS)
Prof. Layton & der Ruf des Phantoms (DS)
Ult. Marvel vs. Capcom 3 (Vita)



Oliver Ehrle
Spielt zurzeit:
Rainbow Six: Shadow Vanguard (iPhone)
Resident Evil: Revelations (3DS)
Unit 13 (Vita)



Oliver Schultes
Spielt zurzeit:
Resident Evil: Revelations (3DS)
Uncharted: Golden Abyss (Vita)
Escape Plan (Vita)



Tobias Kujawa
Spielt zurzeit:
Uncharted: Golden Abyss (Vita)
WWE All-Stars (3DS)
Polarium Advance (GBA)



Matthias Schmid
Spielt zurzeit:
Touch my Katamari (Vita)
Resident Evil: Revelations (3DS)
Escape Plan (Vita)



Thomas Nickel
Spielt zurzeit:
Persona 2 (PSP)
Rayman Origins (Vita)
Etrian Odyssey 3 (DS)



Ulrich Steppberger
Spielt zurzeit:
Everybody's Golf (Vita)
Lumines: Electronic Symphony (Vita)
Pullblox (3DS)



Robert Bannert
Spielt zurzeit:
Skylanders (3DS)
Uncharted: Golden Abyss (Vita)
Resident Evil: Revelations (3DS)

Die Genres

Wir unterteilen das Software-Angebot in drei Bereiche. Die typischen Spiele, im Handel auf UMD oder Modul erhältlich, werden in bewährter Form im GAMER-Teil besprochen. Programme, die landläufig als 'Casual Games', 'Spiele für alle' oder 'Edutainment' bezeichnet werden, landen in unserer Rubrik FAMILIE. Auch diese Titel könnt Ihr im klassischen Einzelhandel kaufen. Software, die ausschließlich als DOWNLOAD erhältlich ist, findet sich in der gleichnamigen Rubrik wieder. Hier sondieren wir neben meist preiswerten PSP- und (3)DS-Games auch die interessantesten Titel für iPhone und andere Smartphones. Diese drei Bereiche sind wiederum in Genres unterteilt, die wir Euch nun in Kürze vorstellen.

GAMER

RENNSPIEL • Alle Titel, in denen das Rennenfahren im Mittelpunkt steht: Simulation, Arcade-Feeling, Fun-Racer oder Karambolage-Action.

DENKEN • Vom anspruchsvollen Strategiespiel, über Taktik und Simulation bis hin zur allseits beliebten Knobelei à la "Tetris".

REAKTION • In erster Linie klassische Jump'n'Runs, aber auch Musik- und Party-Spiele. Wenig Geballer, viel Geschicklichkeit.

SPORT • Von den klassischen Sportarten bis zu trendigem Freizeitspaß wie Skateboard, BMX & Co. Auch Wrestling oder Billard ist hier beheimatet.

ACTION • Hier geht's knallhart zur Sache, ob im Ego- oder Taktik-Shooter, Beat'em-Up oder klassischem Weltraum-Ballerspiel.

ABENTEUER • Rollenspiele, Action- und Grafik-Adventures – wenn Ballern & Co. die zweite Geige spielen und die Story in den Mittelpunkt rückt.

FAMILIE

MEINE BILDUNG • Die Wissensvermittlung steht im Vordergrund – u.a. Sprachen lernen, schulische Leistungen, Ernährung oder Etikette verbessern.

MEIN VERSTAND • Alles, was die grauen Zellen auf Vordermann bringt: Gehirn-Jogging in vielen Variationen, klassische Brettspiele, Quiz & Co.

MEIN LEBEN • Ich wär' so gerne... Lebt Eure Träume auf dem Handheld aus: Modestyling, Tierpflege, Dating-Simulation und mehr.

DOWNLOAD

PSP • Exklusive Download-Spiele, ob kurz oder lang, billig oder teuer, werden hier getestet. Auch PS1-Klassiker kommen auf den Prüfstand.

DSi / 3DS • Nintendos Download-Shop bedient nun auch Handheld-Kunden – die interessantesten Spiele im Kreuzfeuer der Kritiker.

SMARTPHONES • Auch die mobilen Alleskönnern sind einem Spielchen nicht abgeneigt. Unsere Auswahl zeigt die spannendsten Neuheiten aus dem AppStore für iPhone und iPod sowie neue Games für das Android-Betriebssystem und Windows Phone.

Einleitung >>

Vorfahrt für Videospiele

Herzlich willkommen auf unserem Test-Parcours, dem Herz der *Mobile Gamer*. Diese Rubrik setzt sich aus den drei Sektionen GAMER, FAMILIE und DOWNLOAD zusammen (auch an der Leseführung oben rechts zu erkennen). Unter GAMER vereinen wir die klassischen Videospiele, wie Ihr sie aus dem bisherigen Testteil dieser Zeitschrift kennt. Unterteilt in die sechs Hauptgenres Rennspiel, Denken, Reaktion, Sport, Action und Abenteuer besprechen wir auf den folgenden Seiten alle Games, für die sich der typische Zocker interessieren könnte – und die auf physischen Datenträgern (also Modul oder Disc) mit Anleitung und Verpackung erhältlich sind. Auch unser engmaschiges Wertungssystem, das einem Titel 0 bis 100 Spielspaß-Pünktchen zuteilt, bleibt erhalten.

Etwas später im Heft folgen die sogenannten 'Casual Games' (bei uns liebevoll unter der Überschrift FAMILIE zusammengefasst); hier stehen statt klassischer Gamer-Tugenden andere Features im Mittelpunkt. Diese Titel wurden bislang im Aktuell-Teil der *Mobile Gamer* besprochen, sind nun aber in der Test-Rubrik heimisch. Zu Recht, denn auch diese Programme werden von uns intensiv gespielt und kompetent bewertet.

Zum Abschluss der Test-Rubrik widmen wir uns den exklusiven DOWNLOAD-Spielen, für die zwingend ein Online-Zugang nötig ist. Hier blicken wir über den Horizont der (3)DS- und PSP-Spiele hinaus und analysieren zudem unterhaltsame Smartphone-Apps. Mehr dazu lest Ihr in den Einleitungs-Kolumnen der jeweiligen Sektionen auf den Seiten 62 (FAMILIE) und 68 (DOWNLOAD). Bitte beachtet, dass wir in diesen beiden Bereichen ein anderes, reduziertes Bewertungssystem anwenden, das 'nur' 1 bis 10 Punkte vergibt.

Aber alles mit der Ruhe: Jetzt erstmal viel Vergnügen beim Lesen, Schmökern und natürlich Spielen – möge der Highscore mit Euch sein.



3DS Schimmel an den Wänden ist das geringste Problem: Im späteren Spielverlauf stößt Jill Valentine auf eklige Kreaturen, die sich unter Wasser anschleichen und sich dann überraschend auf sie stürzen.

Resident Evil Revelations

MOBILE GAMER BEST BUY PLATIN AWARD

Action >> Action-Adventure

Die neueste Episode der langlebigen Horror-Serie ist kein liebloser Handheld-Ableger, sondern geht auf die Wünsche und Nöte eines 3DS-Zockers ein. Neben der spielerisch sinnvollen Unterstützung des zweiten Schiebepads (siehe Kasten rechts) hält "Revelations" weitere Neuerungen parat, die Serienfans in Verzückung versetzen. Erstmalig ist simultanes Zielen und Gehen erlaubt, dazu gesellt sich eine deutsche Sprachfassung, auch die Kritik der Fans an der restriktiven Speicherpolitik der "Mercenaries"-Episode zeigt Wirkung: Capcom erlaubt das eigentlich selbstverständliche Löschen von Spielständen wieder.

Allerdings bietet "Revelations" so viel, dass Ihr Euren Spielstand gerne behaltet. Neben einem 'New Game+'-Modus schaltet Ihr bis zu 20 Areale des Hauptspiels im 'Raubzug'-Modus frei, der optional auch zu zweit spielbar ist. Hier kämpft Ihr gegen schnellere und stärkere Gegnervarianten und erwerbt immer neue Waffen und Modifikationen, um etwa die Chance auf kritische Treffer zu erhöhen oder die Aufmerksamkeit der Feinde auf den Mitstreiter zu len-



Michael Herde

9 von 10

"Enorm gute Action, aber kaum Rätsel"

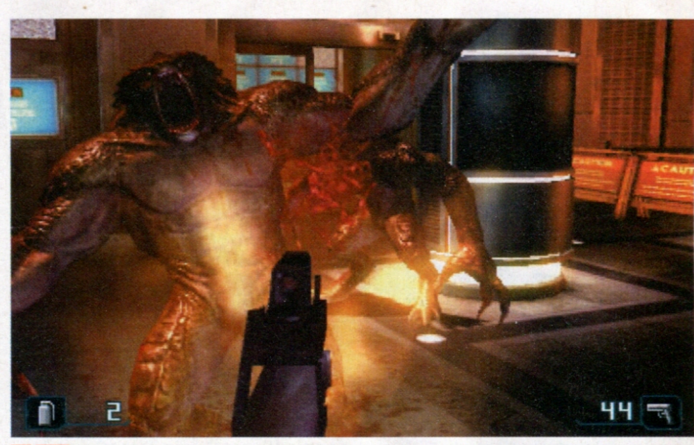
Stundenlang hielt ich "Revelations" nur für einen hübschen, aber abgespeckten Handheld-Ableger der legendären Zombie-Serie. Dann gab das Spiel Gas, steigerte sich kontinuierlich und beeindruckte mich mit immer neuen Spektakelszenen, die mich erstmals vom 3D-Effekt des 3DS überzeugten. Nach dem Abspann erhöhen 'New Game+'- und 'Raubzug'-Modus den Wiederspielwert. Zu bemängeln gibt es wenig: Nach Betreten eines Raumes schließt sich die Tür und ich muss einen Schritt gehen, damit der mir folgende Partner sie öffnen kann – das nervt, wenn ich der Folgende bin und die Tür vor meiner Nase zufällt. Schade auch, dass "Revelations" 'nur' ein exzellentes Actionspiel voller Anspielungen auf die Serienwurzeln ist, dabei aber fast rätselfrei bleibt und auf Quicktime-Events verzichtet. Dafür sind meine nützlichen Begleiter nicht übermächtig und der Scanner bremst angenehm das Spieltempo, hätte aber für Rätsel genutzt werden können.



3DS Die Bosskämpfe des 3DS-Abenteuers gereichen der Serie zur Ehre – sie sind spannend, fordernd und manch einer weckt Erinnerungen an alte Serienteile.



3DS Statt Zombiehunden stellen sich Chris Redfield und Kollegin Jessica Sherawat erstmals Mutantenwölfe in den Weg, die auch noch in Rudeln angreifen.



3DS Wahlweise in Ego-Perspektive oder via Schulterkamera bestreitet Ihr Kämpfe wie hier im Bild gegen die aufdringlichen Hunter.

ken – das tut dem Wiederspielwert gut und eignet sich prima für die schnelle Monsterhatz zwischendurch. Doch was sind das überhaupt für blasse Kreaturen und wo sind die Zombies abgeblieben?

Neue Monster, neue Story

Die Geschichte ist um 2004/05 angesiedelt, die berüchtigte Umbrella Corporation ist passé. Die bioterroristische Vereinigung Il Veltro will der Menschheit mit dem neuartigen T-Abyss-Virus aus dem Meer einen Denkzettel verpassen. Serienveteran Chris Redfield verfolgt mit seiner Partnerin eine entsprechende Spur – bis beide verschwinden. Deshalb machen sich Kollegin Jill Valentine und Neuzugang Parker Luciani auf die Suche, die zum Ozeanriesen Queen Zenobia führt, wo sich grausige Mutationen tummeln.

An dramaturgisch geschickt gewählten Momenten wechselt das Spiel zwischen den Protagonisten. Zugleich variieren die Schauplätze und die Erzählung der Geschichte springt in der chronologischen Abfolge der Ereignisse herum. Dabei wechseln sich beklemmende Erkundungspassagen im engen Korridorgeflecht des Schiffes ab mit rasanten Kampfszenen, in der zweiten Hälfte jagt ein inszenatorischer Höhepunkt den nächsten. Doch egal, wo Ihr Euch befindet: Kämpfe dominieren, echte Rätsel sucht man vergebens. Bestimmte Schlüssel regulieren den Zugang zu Räumen, vereinzelt entfernt Ihr per Touchscreen Schrauben von Abdeckplatten durch Antippen. Andernorts verschiebt Ihr zum Pfortenöffnen Leitungskontakte und zeichnet Linien nach – mangels Zeitlimit nicht gerade anspruchsvoll. Mehr Hirnschmalz erfordert die Verteilung zahlreicher Upgrades für schnelleres und effektvolleres Schießen mit den drei Waffen im Inventar – an spärlich verteilten Kisten lagert Ihr überschüssige Items. Upgrades spürt Ihr mittels Genesis-Scanner in der Umgebung auf. Scannen macht bestimmte Objekte überhaupt erst sichtbar, riskantes Analysieren von Feinden bringt Euch Heilkräuter.

Nicht minder gelungen als Steuerung und Spielaufbau ist die Präsentation. "Revelations" dürfte das bislang schönste 3DS-Spiel sein. Lediglich seltene Clipping-Fehler sowie Einbrüche der Bildrate beim Laden neuer Bereiche sind zu bemängeln, vorberechnete Videosequenzen weisen minimale Artefakte auf – auffällig ist das nur in dunklen Szenen. Auf akustischer Seite unterstreicht das Spiel das Geschehen und variiert gelungen Klavierpassagen in Ruhezonen mit tosenden Orchester-Kakophonien bei Feindkontakt. *mh*

Schiebepad Pro >> Mehr Komfort beim Spielen



Das Schiebepad ist im Bundle mit "Resident Evil: Revelations" (Bild rechts oben) und separat erhältlich.

60 Euro mit Spiel, 20 Euro separat – so viel kostet Nintendos Schiebepad Pro (auch 'Circle Pad Pro' genannt), das dem 3DS eine zweite Analogscheibe verpasst. Die Stromversorgung erfolgt nicht über das Handheld, sondern mittels AAA-Batterie, die sich hinter einer zu verschraubenden Abdeckung befindet. Mit bis zu 480 Stunden Laufzeit ist der Austausch aber nicht allzu oft erforderlich. Im Vergleichstest gleiten Jill, Chris und Co. mit zwei Analogscheiben geschmeidiger und ohne Nachjustieren um Ecken. Ohne Zweit-Pad müsst Ihr zum simultanen Gehen, Zielen und Schießen beide Schultertasten sowie die Y-Taste drücken – dies ist deutlich unkomfortabler und weniger präzise.



Martin Gaksch 9 von 10

"Das Herrenhaus-Flair von früher ist zurück"

"Resident Evil: Revelations" ist ein Schritt zurück zu den Serien-Wurzeln. Obwohl die neue Episode immer noch ausreichend Action bietet, nimmt der Einsatz des Scanners Tempo aus dem Spiel. Angespannt erkunde ich das verwinkelte Schiff, das mich an das das packende Herrenhaus des ersten "Resident Evil" erinnert – und spüre dabei, wie mir das Adrenalin durch die Adern fließt. Endlich ist das Gefühl alter "Resident Evil"-Teile zurück! Die grandiose Grafik haut mich fast um, der 3D-Effekt ist beeindruckend und der stimmungsvoll-orchestrale Soundtrack unterstützt die Inszenierung. Genau wie Michael kritisiere ich jedoch den Mangel an Rätseln; der Scanner böte interessante Möglichkeiten und hätte die bloße Schlüsselsuche aufgewertet.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Capcom, Japan
Hersteller	>> Capcom/Nintendo
Zirka-Preis	>> 45 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

USK 16

Alternativen

PSP	**Resistance Retribution** 85 von 100 in Ausgabe 15
DS	**Resident Evil: Deadly Silence** 85 von 100 in Ausgabe 3

3DS Resident Evil Revelations

Pro
- abwechslungsreiche Inszenierung
- Spitzengrafik mit tollen Effekten
- in 3D atmosphärischer als in 2D
- exzellente Spielbarkeit

Contra
- mehr Action als Rätsel
- deutsche Sprecher teils unpassend

Multiplayer 8 von 10 – 1 bis 2

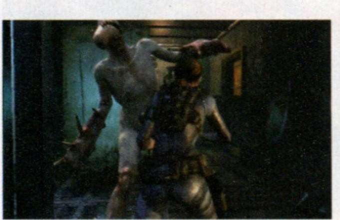
Grafik 10 von 10

Sound 9 von 10

90 von 100 SPIELSPASS

Mitreißend inszenierter Action-Kracher, klasse spielbar und enorm motivierend – nur Angst- und Rätselfaktor leiden.





3DS Eine Reihe von Spielelementen erfordert taktische Überlegungen: Der Bioscanner (links) bremst das Spieltempo, mit frei konfigurierbaren Waffenverbesserungen (Mitte) optimiert Ihr Ausrüstung und mittels Ausweichbewegung (rechts) entgeht Ihr Angriffen.



3DS Bei "Tekken" wurden erfolgreiche Attacken schon immer mit bunten Lichteffekten belohnt – da macht auch "Tekken 3D – Prime Edition" keine Ausnahme.



3DS Serienschurke Kazuya darf in keinem "Tekken" fehlen – hier haut er dem kuriosen Baumstamm-Kämpfer Mokujin auf die Rinde.

Prime Edition
Tekken 3D

Action >> Beat'em-Up

Vor über fünf Jahren haben wir das letzte Mal über eine "Tekken"-Episode berichtet – "Dark Resurrection", der PSP-Ableger der ruhmreichen 3D-Prügelserie, verzückte uns mit perfekter Spielbarkeit, großer Modi-Vielfalt und Zweispieler-Duellen mit nur einer UMD.

Jetzt steht "Tekken 3D – Prime Edition" für den 3DS in den Läden, nach dem GBA-Teil "Tekken Advance" von 2002 erst der zweite Auftritt der Serie auf einer Nintendo-Konsole. Wie bei den genannten Vorgängern handelt es sich bei der "Prime Edition" um ein waschechtes 3D-Beat'em-Up, bei dem Ihr per Seitschritt in die Tiefe ausweicht. Die 41 spielbaren Charaktere (genauso viele wie im PS3- und Xbox-360-Ableger "Tekken 6") beherrschen so ziemlich jeden Martial-Arts-Kampfstil, den Ihr Euch vorstellen könnt: vom beherrschten Judoka über den aggressiven Kickboxer bis hin zum eleganten Kung-Fu-Mädel oder einem bärenstarken Ringer.

"Tekken"-typisch entlockt Ihr den vielen Fightern mit nur je zwei Schlag- und Kick-Buttons eine Vielzahl an spektakulär inszenierten und elegant animierten Moves, die Steuerung ist punktgenau und die Bildrate stets bei vorbildlichen 60 Bildern pro Sekunde. Dafür fehlen kleine Details: Ihr dürft die Rundenzeit nicht auf unendlich stellen und müsst auf die Wiederholung nach dem Kampfende verzichten.

Dafür könnt Ihr die Steuerung für jeden Charakter individualisieren und mit vier belegbaren, virtuellen Buttons auf dem Touchscreen auch komplizierteste Kombos aus dem Hut zaubern. Neben einem Endlich-Modus gegen schwerer werdende Computergegner, einer Versus-Variante und dem Training steht nur noch der Survival-Modus zur Wahl, bei dem Ihr mit nur einem Kämpfer eine feste Zahl von Feinden besiegen müsst.

Mit auf dem Modul ist der 100minütige, computeranimierte Actionfilm "Tekken: Blood Vengeance". Dessen Sprache ist englisch, auf Wunsch schaltet Ihr deutsche Untertitel zu. Die Bildqualität geht in Ordnung, zudem dürft Ihr auch den Film in 3D schauen. *ms*


3DS Der Film "Blood Vengeance" erzählt eine naive Schulmädchengeschichte.

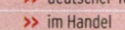


Matthias Schmid 7 von 10

"Kampfsystem und Kämpferzahl sind nicht alles"

Die Basis stimmt: "Tekken 3D" ist ein Prügelspiel mit erstklassiger Steuerung, verdammt vielen coolen Moves und über vierzig Kämpfern, die das Herz eines Beat'em-Up-Fans höher schlagen lassen. Der nur nette 3D-Effekt hingegen ist kein Mehrwert im Vergleich zum PSP-Vorgänger, auch grafisch war 2006 genauso viel drin. Das große Manko des Titels ist jedoch die Spielvarianten-Armut: Es gibt keinen Arcade-Modus, keine Story, keine Intros, keinen Straßenprügler, kein Minispiel – all das war ich von bisherigen "Tekken"-Episoden gewohnt. Die sammelbaren "Tekken"-Karten, die ich via Streetpass-Funktion tauschen kann, sind da nur ein schwacher Trost. Klasse hingegen: die frei belegbaren Touchbuttons und die konstant hohe Bildrate.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer



Entwickler	>> Arika, Japan
Hersteller	>> Namco
Zirka-Preis	>> 45 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

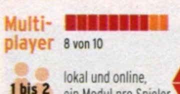
PSV	**Ultimate Marvel vs. Capcom 3** (84 von 100 in dieser Ausgabe)
3DS	**Super Street Fighter 4: 3D Edition** (89 von 100 in Ausgabe 16)

3DS Tekken 3D – Prime Edition

Pro
- ausgefeiltes Kampfsystem
- 41 (meist coole) Charaktere
- ruckelfreie Mehrspieler-Duelle
- technisch guter Film mit dabei

Contra
- leider hat der Film 'ne miese Story
- Mehrspieler-Modus nicht in 3D

Multiplayer 8 von 10
1 bis 2 lokal und online, ein Modul pro Spieler
Grafik 7 von 10
Sound 8 von 10



76 von 100 SPIELSPASS

Spielerisch exzellentes Prügelspiel, das an akuter Modi-Armut krankt. Der enthaltene Film ist kein Kaufargument.



3DS Die Androidin Alisa ist seit "Tekken 6" dabei und eine der vielseitigsten Figuren: Sie kann kurzzeitig fliegen und zaubert zwei Kettensägen aus ihren Unterarmen.



3DS Dank der virtuellen Touchbuttons fallen auch komplexe Wurftechniken leicht.

Nightmare Rex
Beyblade: Metal Masters

Action >> Beat'em-Up

Beyblades sind Kampfkreisel, die sogenannte Blader in Arenen gegeneinander antreten lassen. Man kann sie zerlegen und die Einzelteile nach eigenem Gutdünken kombinieren, um dem Kreisel verschiedene Eigenschaften zu verleihen; grob unterscheidet man zwischen den Typen Angriff, Verteidigung, Gleichgewicht und Ausdauer. In Anime (auf Nickelodeon) und Manga bergen Beyblades die Kräfte der Bitbeasts - das sind tierische Wesen mit unglaublichen Kräften. Man kann sie beschwören und so dem Gegner den Garaus machen.



DS Ihr startet zum Teamturnier: Jede Runde gilt es drei Duelle zu bestehen.

Das klappt mit dem Hasbro-Spielzeug natürlich nicht, wohl aber im Videospiel. Held Gingka Hagane und 36 weitere Figuren aus der Serie treffen sich zum geheimen Untergrundturnier. Diese Ausscheidungskämpfe lenkt Ihr wie im Prügelspiel: Ihr verbindet neun Angriffsvarianten wie Rempler und Sprungattacke zu Kombos und sammelt dabei Spirit-Energie, mit denen sich die Specialmoves respektive Bitbeasts auslösen lassen. Taktische Akzente setzt Ihr mit dem Spin, den Ihr dem Kreisel einleitend gebt. Hier lassen sich Punkte für Geschwindigkeit, Kraft und Timing verteilen. Außerdem erobert Ihr im Laufe des Abenteuers jede Menge Einzelteile, mit denen Ihr einen eigenen Kreisel baut; für Profis ist auch eine Datenbank integriert.

Neben dem Turnier gibt es einen Überlebensmodus, Zweispielerduelle und 100 Herausforderungskämpfe mit speziellen Vorgaben. Dem Spiel liegt übrigens ein exklusiver Beyblade-Kreisel bei (Modell Nightmare Rex SW145SD).

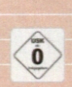


Oliver Ehrle
5 von 10
„Einfallslose Kreiselkeilerei zum Anime"

Stellt Euch ein Prügelspiel mit Kämpfern ohne Arme und Beine vor, die sich gegenseitig stoßen und stampfen - fertig ist "Nightmare Rex". Bei dem seichten Kampfsystem und der kaum vorhandenen Story kommt keine Spannung auf, selbst wenn man sich im Beyblade-Universum wohl fühlt. Spielbar sind die Fights allemal, aber beim Drumherum hat man sich keine Mühe gegeben. Den roten Faden spinnen Manga-Porträts und witzlose Sprüche.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Hudson, Japan
Hersteller	>> Konami
Zirka-Preis	>> 35 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Naruto: Kizuna Drive** (68 von 100 in Ausgabe 16)
DS	**Bleach: The Blade of Fate** (85 von 100 in Ausgabe 11)

DS Beyblade: Metal Masters

Pro
- baut Euren eigenen Kampfkreisel
- beschwört Bitbeats wie im Anime
- eingebaute Beyblade-Datenbank

Contra
- lahmes Kampfsystem
- kaum Handlung
- unspektakuläre Aufmachung

Multiplayer 5 von 10



1 bis 2 lokal, ein Modul für alle

Grafik 4 von 10

Sound 5 von 10



50 von 100 SPIELSPASS

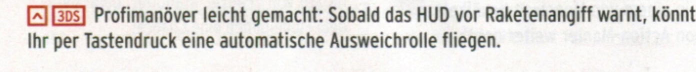
Grafisch und spielerisch flache Umsetzung der Kreiselkämpfe mit Manga-Zwischenbildern und Datenbank.

Ace Combat: Assault Horizon Legacy

Action >> Flugsimulation

Namcos Fliegerasse knüpfen sich einen weiteren Schurkenstaat vor: In 23 Misssionen beseitigt Ihr Flugstaffeln und Flottenverbände, schützt Städte und VIP-Flieger. Wie in früheren Episoden dürft Ihr dabei zwischen verschiedenen Aufgaben wählen, sechs Einsätze sind optional. Neu ist in "Assault Horizon Legacy" der Nahkampf-Modus: Wenn Ihr Euch einem Feind nähert, dürft Ihr per Y-Taste direkt hinter sein Heck rollen - so habt Ihr Gelegenheit für spektakuläre Abschüsse mit dem Bord-MG. Mit der selben Taste weicht Ihr auch feindlichen Raketen aus. Insgesamt ist die Steuerung einfach, weil Ihr Höhen- und Seitenruder mit dem Analogstick kontrolliert. Für die Perspektivenwahl (z.B. Cockpit-Ansicht) muss man allerdings ins Optionsmenü wechseln. Der 3D-Eindruck macht die Dogfights noch dynamischer: HUD und Jäger schweben eindrucksvoll vor dem Hintergrund, lediglich Explosionen hängen etwas platt im Luftraum.

Wie üblich schaltet Ihr im Laufe der Kampagne massig Flieger, Spezialwaffen und Herausforderungsmissionen frei, auf einen Mehrspieler-Modus wurde jedoch verzichtet. *oe*



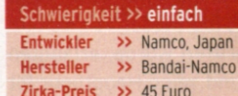
3DS Profimanöver leicht gemacht: Sobald das HUD vor Raketenangriff warnt, könnt Ihr per Tastendruck eine automatische Ausweichrolle fliegen.



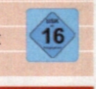
Oliver Ehrle
7 von 10
"3D-Dogfights für Flugschüler"

Der 3D-Effekt setzt Loopings, Rollen und Abschüsse besonders spektakulär in Szene - da kommt richtig Schwung ins Handheld. Spielerisch sind die Einsätze aber schnell gemeistert, weil Euch Simpel-Steuerung und Auto-Ausweichmanöver die Sache zu leicht machen; nur bei den Herausforderungen wird's richtig verzwickt. Enttäuschend sind der fehlende Duell-Modus und das einfallslose BlaBla-Briefing, speziell wenn man das in dieser Hinsicht prächtige Konsolenvorbild kennt.

Schwierigkeit >> einfach



Entwickler	>> Namco, Japan
Hersteller	>> Bandai-Namco
Zirka-Preis	>> 45 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Ace Combat: Skies of Deception** (84 von 100 in Ausgabe 6)
DS	**F24 Stealth Fighter** (nicht getestet)

3DS AC: Assault Horizon Legacy

Pro
- 23 knackige Missionen
- aufregender Nahkampf-Modus
- schwungvolle 3D-Dogfights

Contra
- kein Mehrspieler-Modus
- Sichtwechsel nur per Optionsmenü
- unspektakulär präsentierte Story

Multiplayer nicht möglich

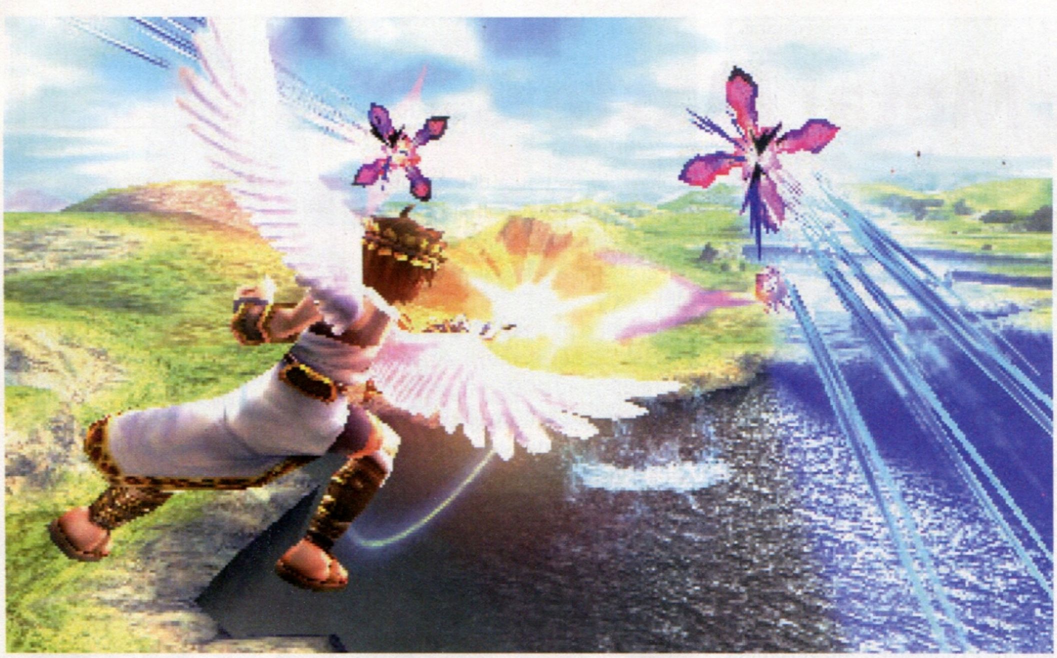
Grafik 8 von 10

Sound 7 von 10



78 von 100 SPIELSPASS

Kurz und bündig: 3D-Effekt und Nahkampf bestimmen die Dramatik, bei Präsentation und Modi spart Namco.



3DS Technisch gehört "Kid Icarus Uprising" zum Besten, was der Handheld-Sektor zu bieten hat: Soundeffekte und Musik sind klasse, die Action rasant und effektreich, die 3D-Tiefenwirkung beeindruckend und die Landschaften so hübsch wie abwechslungsreich.



Matthias Schmid

7 von 10

"Starke Action – doch mir fehlt Abwechslung"

Bei manchen Landschaften und Kameraschwenks klappte mir glatt die Kinnlade herunter – neben "Resident Evil Revelations" ist "Kid Icarus Uprising" der grafische Vorzeigetitel für 3DS. Auch der 3D-Effekt ist eine Wucht: Ihr könnt tief in die sagenhafte Fantasywelt hineinblicken – dabei bleibt die Action stets wunderbar ruckfrei. Zudem ist die Musikuntermalung mit ihrer Mischung aus Orchester-Pomp und Retro-Melodien ein Genuss. Der Spielablauf selbst macht mir zwar Spaß, allerdings finde ich die strikte, sich stets wiederholende Zweiteilung (1. Flugaction, 2. Bodenaction) auf Dauer zu monoton. Der beiliegende Ständer ist auch für mich ein Muss – ohne sind selbst kurze Spiele-Sessions anstrengend für die linke Hand. Was "Kid Icarus Uprising" an Upgrades, Optionen und Zusatzfeatures bietet, ist beeindruckend und hält die Motivation hoch, allerdings fehlte mir anfangs echt der Durchblick.

Kid Icarus Uprising

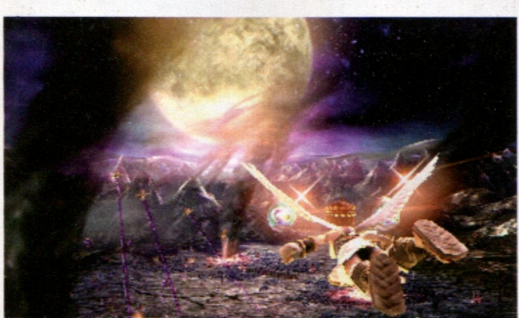
Action >> Third-Person-Shooter

1987, also bereits vor langen 25 Jahren, erschien für das Nintendo Entertainment System ein ausgefeiltes, knackig schweres Hüpfspiel namens "Kid Icarus". Und obwohl die Marke, von einem Game-Boy-Nachfolger aus dem Jahr 1992 abgesehen, nie wieder von Nintendo aufgegriffen wurde, erlangten das Spiel und seine Hauptfigur Pit Kultstatus bei der Nintendo-Fangemeinde. Erst "Super Smash Bros. Brawl", das 2008 für Wii erschien, erhörte die Wünsche von Pits Anhängerschaft: Der sympathische Engelsknirps durfte bei der 2D-Klopperei als spielbarer Kämpfer mitmachen. Noch größer war der Jubel, als auf der Spielemesse E3 im Juni 2010 endlich ein echter Nachfolger vorgestellt wurde: Der hörte auf den Namen "Kid Icarus Uprising" und sollte für den neuen Taschenspieler Nintendo 3DS erscheinen. Bekanntlich wurde besagter 3DS bereits vor einem Jahr auf die Zockergemeinde losgelassen; "Kid Icarus Uprising" hat sich mehr Zeit gelassen, um bei seiner Rückkehr glänzen zu können. Ob das geklappt hat, werdet Ihr im Folgenden erfahren.

Und Action!

Im Gegensatz zum hüpflastigen Original – das es übrigens als Teil der 3D-Classics-Serie im 3DS-Online-Shop gibt – legt der 3DS-Nachfolger den Fokus auf Action. Flugballer-Abschnitte im Stil von "Space Harrier" (Mega Drive) oder "Sin & Punishment 2" (Wii) wechseln sich mit 3D-Arena-Gefechten ebenso munter wie vorhersehbar ab: In jeder Mission nähert sich Pit seinem Einsatzort per Flugsequenz inklusive massig Waffeneinsatz. Landet der geflügelte Held dann am Bestimmungsort, spurtet er durch Tempel, Dungeons und Burgen, um Monstergetier abzuschießen oder im Nahkampf zu verdreschen. Am Ende jedes Levels gibt's dann einen Bossfight – praktischerweise wartet vor dem Obermotz ein Heiltrank, so muss Pit nie geschwächt in die optisch imposanten Duelle gegen allerlei Fabelwesen aus der griechischen Mythologie gehen.

In puncto Spielablauf und Steuerung unterscheiden sich Flugteil und Bodenaction spürbar: Im ersten Teil fliegt Euer Engelchen auf einer festgelegten Route durch wolkige Himmelswelten und düstere Höhlen, per Analogstick weicht Ihr den Angriffen der Feinde aus, mit Stylus und Schultertaste nehmt Ihr sie unter Beschuss. Das hört sich simpel an und spielt sich auch so – gerade auf höheren Schwierigkeitsgraden erfordert das Ausweichen



3DS Der jeweils erste Teil einer Mission besteht aus einem Flug-Abschnitt: Held Pit segelt über grafisch imposante Welten...



3DS ...und landet meist in einem von Monstern bevölkerten Tempel, wo es in Third-Person-Action-Manier weiter geht.



Oliver Schultes

8 von 10

"Audiovisuell bombig, in puncto Steuerung krampfig"

Wer hat sich nur diese Steuerung samt Behelfszubehör ausgedacht? Ohne den beiliegenden 3DS-Ständer bekomme ich nach wenigen Minuten einen Krampf in der linken Hand. Das vergällt mir gerade beim Haupteinsatzzweck des Handhelds – dem Unterwegs-Daddeln – den Spaß am Spiel. Schließlich passt die Plastikauflage nicht mal so locker in die Hosentasche. Wer sich damit arrangieren kann und bevorzugt daheim am Schreibtisch zockt, erhält einen audiovisuell imponierenden Shooter: Die Grafik sprüht nur so vor Special FX und hochauflösenden Landschaften, die klassisch angehauchte Musik untermalt das Ganze gekonnt dramatisch. Seid Ihr auf der Suche nach einer gut gemachten, manchmal überraschenden Old-School-Ballerei im Stil von "Panzer Dragoon", dann gebt dem Flügelbuben eine Chance!



3DS Es gibt unzählige Waffen zu entdecken – die Texte im Spiel sind deutsch.

3DS Pokémon? Mit den AR-Karten lasst Ihr die Spielcharaktere aufeinander los.

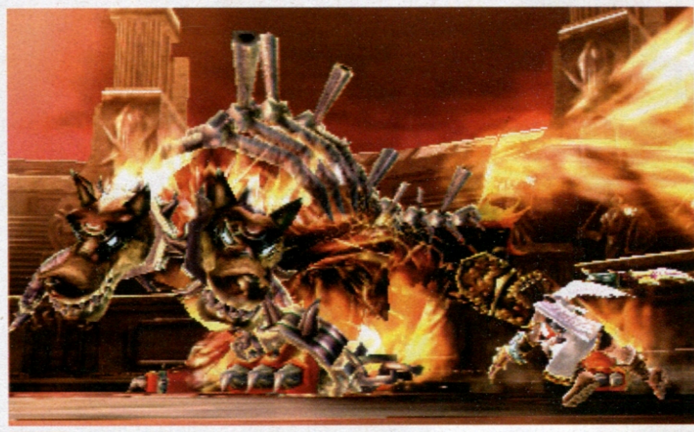


3DS Bunt, schnell, chaotisch: Im Mehrspieler-Modus kämpfen drei Lichtkrieger gegen drei Düsterlinge – freie Plätze werden mit computergesteuerten Figuren aufgefüllt.

jedoch ein Höchstmaß an Geschick und Reaktion. Im zweiten Spielteil spurtet Pit per Analogstick freien Fußes durch mitunter weitläufige Innen- und Außenbezirke, gezielt und geschossen wird ebenfalls mit Stift und Schultertaste. Allerdings machen Nahkämpfe, Fallen, trickreiches Leveldesign, viele Items, verschlossene Türen und weitere Spielelemente diesen Teil zum weitaus komplexeren. Mitunter klettert Pit sogar hinters Steuer des wendigen Panzermobils Exo Tank (sowie anderer Vehikel) und pustet seine Feinde mit massiver Feuerkraft vom Schirm.

Damit Ihr Euch regelmäßig von so viel Action erholen könnt, hat Nintendo ein Upgrade-System verbaut, das in puncto Komplexität im Handheld-Actionsektor seinesgleichen sucht: In den Levels erbeutet Pit Upgrades, Waffen und jede Menge Herzen. Mit letzeren kauft Ihr neue Nahkampfwerkzeuge (Keulen, Klauen, Schwerter), Fernwaffen (Bögen, Flinten, Kanonen) sowie Fähigkeiten – damit Pit höher springen, sich heilen, einen Meteorschauer beschwören oder die Auberginen-Attacke auspacken kann. Zusätzlich dürft Ihr die über 100 Waffen wild miteinander fusionieren und so stärkere Totbringer schmieden. Pits Fähigkeiten weist Ihr den Waffen zu – wählt weise aus einem Pool von über 50 Kräften, um Euren Helden optimal auf das nächste Level vorzubereiten.

Die erbeuteten Herzen haben noch anderen Zweck: Vor jeder Stage opfert Ihr eine bestimmte Anzahl, um die Schwierigkeit des Spielabschnitts von superleicht bis ultraschwer einzustellen – mutige Spieler werden entsprechend belohnt.



3DS Beim Trip in die griechische Sagenwelt darf ein Duell mit Cerberus nicht fehlen.

Wer jetzt glaubt, alles zu wissen, der irrt: Neben einigen Gimmick-Features, die wir hier nicht verraten wollen, hat Nintendo einen Kartenkampf-Modus eingebaut, der mit den sechs dem Spiel beiliegenden Augmented-Reality-Karten und der 3DS-Kamera funktioniert – weitere "Kid Icarus"-Kartensets könnt Ihr im Laden kaufen.

Zudem erhaltet Ihr neue Waffen per Spotpass und tauscht Juwelen vie Streetpass. Noch was? Klar! Ein Mehrspieler-Modus fehlt ebensowenig: Ihr tragt mit fünf Engelskriegern 3 vs. 3-Kämpfe aus (Licht gegen Dunkel) oder messt Euch im Deathmatch – die teils sehr hektischen Fights entfachen ein wüstes Effektgewitter. *ms*



3DS Spezialattacke: Zaubert einen Riesenfuß auf den Schirm!

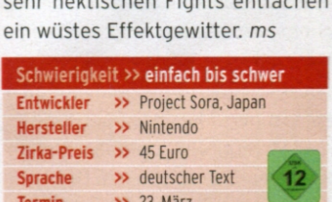


3DS Das Monsterdesign reicht von cool über knuffig bis kindgerecht – Kenner des NES-Originals feiern so manches Wiedersehen.

Bequemer spielen

Das Spiel wird nur im Bundle mit einem Plastikständer ausgeliefert – darauf kann der 3DS beim Spielen gelegt werden. Warum das Ganze? Weil die Steuerung des Spiels (Stick = Fliegen, linke Schultertaste = Feuern) bei normaler 3DS-Haltung schnell zum Verkrampfen der linken Hand führt – mit Ständer passiert das nicht. Das sieht in Bus und Bahn merkwürdig aus und erfordert eine hohe Auflagefläche (wie einen Schreibtisch), wenn Ihr in 3D spielen wollt. Zudem wird das Schiebepad Pro (siehe Seite 43) unterstützt – so können Linkshänder den Stylus in die linke Hand nehmen.

In der dicken Pappbox stecken das Spiel und der Ständer.



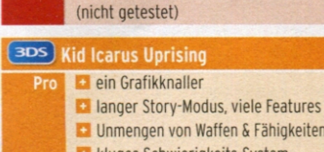
Schwierigkeit	>> einfach bis schwer
Entwickler	>> Project Sora, Japan
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 45 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> 23. März

USK 12



Alternativen

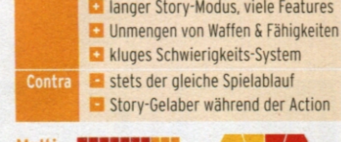
PSP	**God of War: Chains of Olympus** (87 von 100 in Ausgabe 11)
3DS	**Star Fox 64 3D** (nicht getestet)



3DS Kid Icarus Uprising

Pro
- ein Grafikknaller
- langer Story-Modus, viele Features
- Unmengen von Waffen & Fähigkeiten
- kluges Schwierigkeits-System

Contra
- stets der gleiche Spielablauf
- Story-Gelaber während der Action



Multiplayer 7 von 10

1 bis 6 – lokal und online, ein Modul pro Spieler



Grafik 9 von 10

Sound 9 von 10

81 von 100 SPIELSPASS

Grafisch eindrucksvolle Daueraction mit sattem Umfang – trotz Mini-Mängel bei Steuerung und Missionsdesign klasse.



3DS Euer aktives Team umfasst immer nur zwei Helden, neue Figuren müssen beim Panda-Mönch und mit Hilfe des 'Portal of Power' eingewechselt werden.



3DS Jetzt sprechen die Schwerter: Flammen-Elementar Ignitor bearbeitet seine Feinde mit entzündeter Klinge oder lässt einen Feuer-Satelliten kreisen.

Spyro's Adventure

Skylanders

Abenteuer >> Action-Adventure

Wie beim großen "Skylanders" für Xbox 360, PS3 und Wii werden auch in der geschrumpften 3DS-Fassung schicke Action-Figürchen direkt ins Spiel 'gebeamt'. Schnittstelle zwischen Figuren- und Videospielkosmos ist ein regenbogenfarben vor sich hin schillernder Plastikbrunnen - das 'Portal of Power'. Platziert Ihr eine von rund 30 derzeit erhältlichen Plastiknasen auf dem Portal, werden das Kerlchen und individuelle Spieldaten wie Erfahrungspunkte, zuvor gesammelte Gegenstände oder schicke Kopfbedeckungen in den polygonalen "Skylanders"-Kosmos übertragen.

Letzterer will wie beim großen Konsolen-Bruder von den Übergriffen eines schurkigen Ober-Magiers befreit werden. Habt Ihr erst mal zwei Figuren (nacheinander) via Portal 'gescannt' (neben dem Portal selbst enthält das 3DS-Starter-Paket drei Actionfiguren), könnt Ihr auch schon loslegen und eine der verfügbaren Weltenpforten passieren - der Rest bleibt so lange verschlossen, bis Ihr genug magische Kristalle gesammelt habt.

Die Levels an sich präsentieren sich wie im großen Original als eine bonbonfarbene Fantasy-Mixtur aus Jump'n'Run und jugendfreundlicher Ballerei bzw. Klopperei: Jeder 'Skylander' setzt den feindlichen Monsterhorden mit zauberhaften Spezialfertigkeiten zu, die dem gegnerischen Gesocks entweder im Nahkampf oder in Form einer magischen Energie-Entladung die Lebenspunkte aus dem 3D-Leib schmurgeln. Außerdem beherrschen alle 3DS-Skylander ein Jump'n'Run-Basis-Talent, das für ihre großen Brüder leider keine Selbstverständlichkeit darstellt: Sie können springen! Normaler Durchschnittshopser, Doppelsprung und das allseits beliebte 'Sanft über den Abgrund gleiten': Bei Xbox 360 & Co. brauchen sie dafür ein magisches Bodenfeld, auf dem 3DS verlieren sie bereits auf ein simples Button-Kommando hin die Bodenhaftung.

Ebenfalls 3DS-exklusiv sind die zahlreichen Herausforderungen, die in jeder Welt das Level-Roster aufpeppen. Innerhalb einer vorgegebenen Zeit so viele Gegner wie möglich plätten und ihre Hinterlassenschaften sammeln - das ist zwar nicht gerade anspruchsvoll, aber nach den teils ausgesprochen stressigen Spielwelten immerhin eine ebenso spaßige wie entspannte Fingerlockerung. Apropos Herausforderung: Jederzeit abrufbar ist eine Level-spezifische Checkliste. Die verrät Euch, welche Objekte gesammelt bzw. welche Gegner wie oft geplättet werden wollen und was Ihr sonst noch alles unternehmen müsst, um mit den begehrten Kristallen belohnt zu werden. Wichtig ist hier außerdem die Elemente-Zusammensetzung Eures Duos, denn nur für die richtige Kombi gibt's zusätzliche Punkte. *rb*



3DS Das Starterpaket umfasst Spiel, Power-Portal und drei Spielfiguren.

Sammler & Jäger >> Schnapp sie Dir alle!

Wer leicht dem Sammler-Virus erliegt, der dürfte "Skylanders" lieben oder hassen - in jedem Fall wird er eine Menge Geld los. Dabei sind die possierlichen Püppchen mit acht bis zehn Euro pro Plastiknase gar nicht mal so teuer - aber die Menge macht's! Auf dem Foto seht Ihr die private "Skylanders"-Kollektion unseres infizierten Autoren: 23 der aktuell 32 erhältlichen Figuren plus ein Toys-R-Us-exklusives 'Legendary'-Paket mit Gold-Editionen dreier Helden. Ebenfalls mit dabei: die beiden Adventure-Sets 'Darklight Crypt' und 'Pirate Seas' (das Schiff und die Gruft) links im Bild, die jeweils einen Extra-Level freischalten und Gegenstände wie Heiltrank, Sanduhr oder gekreuzte Säbel mitbringen. Alle Figuren gehören zu einem von acht Elementen: Magie, Erde, Wasser, Feuer, Technik, Geist, Luft und Natur. Außerdem enthält jede Packung Sammelbilder, Trading Card und einen Barcode für das Browser-Game auf dem PC.





Robert Bannert 9 von 10

"Pfiffige Kombi aus zwei Spielzeugwelten"

Ja, ich bekenne mich schamlos zum totalen Fandom: Einem erklärten Actionfiguren- und Videospiel-Narr wie mir erfüllen die Entwickler hiermit einen lang gehegten Traum - auch wenn sich "Skylanders" eigentlich an ein jüngeres Publikum richtet. Obwohl die 3DS-Fassung ihr volles Sucht-Potential erst im Zusammenspiel mit der großen Version entfaltet, funktioniert das Prinzip trotz einiger Einschränkungen auch im Hosentaschenformat - und das nicht zuletzt dank hervorragender visueller und stereoskopischer Umsetzung. Schade dagegen, dass die 3DS-Version keinen eigenen Mehrspieler-Modus hat. Denkt man sich das Spiel jedoch ohne den Figuren-Bonus, dann würde die Faszination deutlich leiden - beachtet dies bei Eurer Kaufentscheidung.

Schwierigkeit >> schwer

Entwickler	>> Vicarious Visions, USA
Hersteller	>> Activision
Zirka-Preis	>> 55 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	Invizimals: Die verlorenen Stämme (66 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	keine erhältlich

3DS Skylanders: Spyro's Adventure

Pro
- innovative Game/Spielzeug-Kombi
- Actionfiguren speichern Fortschritt
- märchenhafte Bonbon-Grafik
- launige Fertigkeiten

Contra
- nur eine Figur pro Power-Portal
- kein Mehrspieler-Modus

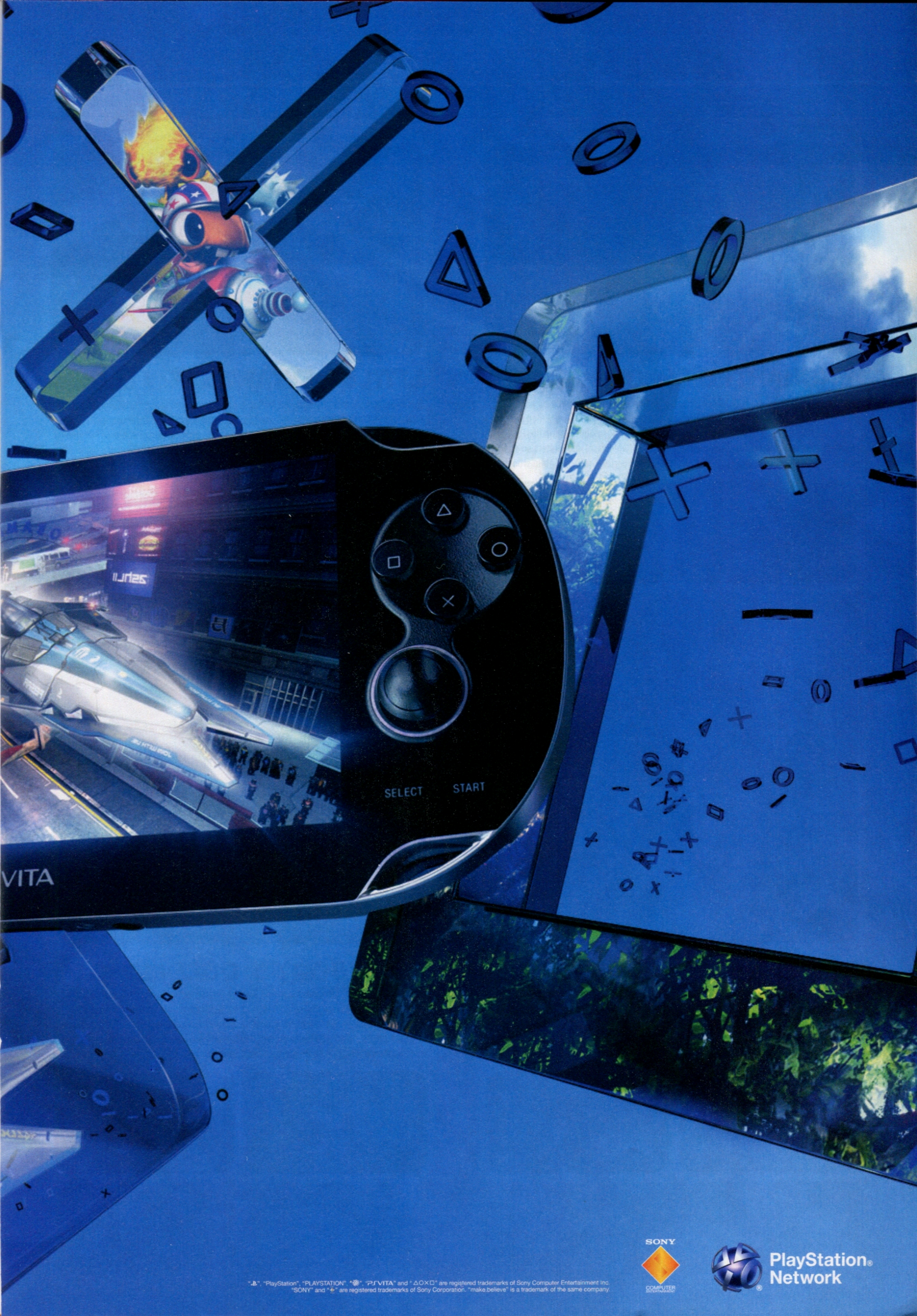
Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 8 von 10

Sound: 8 von 10

80 von 100 SPIELSPASS

Teure, aber auch herzige Kombi aus Action-Adventure und Sammelfiguren, die das Kind im Manne weckt.



"PS", "PlayStation", "PLAYSTATION", "PSN", "PS VITA" and "△○×□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and "" are registered trademarks of Sony Corporation. "make.believe" is a trademark of the same company.

UNCHARTED
GOLDEN ABYSS™

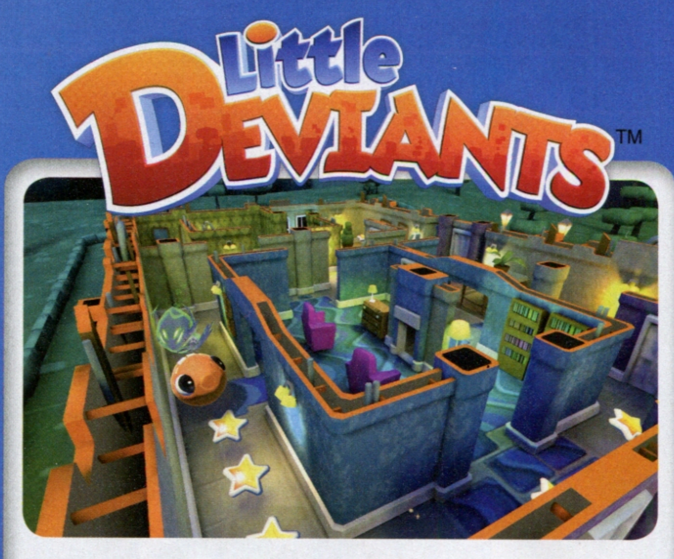


UNCHARTED GOLDEN ABYSS

Auf den Spuren einer vor 400 Jahren umgekommenen spanischen Expedition kämpft sich der Schatzsucher Nathan Drake durch majestätische Tempelruinen und den dichten Dschungel Zentralamerikas. Nutzt die innovativen Steuerungsmöglichkeiten der PS Vita im Kampf gegen schießwütige Guerillakrieger, löst knifflige Rätsel und klettert an steilen Bergen entlang, während Euch angesichts der detaillierten Grafik der Atem stockt.







LITTLE DEVIANTS

Weck' den Rebellen in Dir! Nach der Notlandung auf einem mysteriösen Würfelplaneten musst Du Dich mit Touchscreen, Rückseiten-Touchpad, Mikrofon und den weiteren Funktionen der PS Vita in 30 Mini-Spielen gegen eine böse Robo-Armee erwehren. Über den Pass Around-Modus ist es Dir und bis zu sieben Freunden außerdem möglich spannende Multiplayer-Spiele zu erleben.





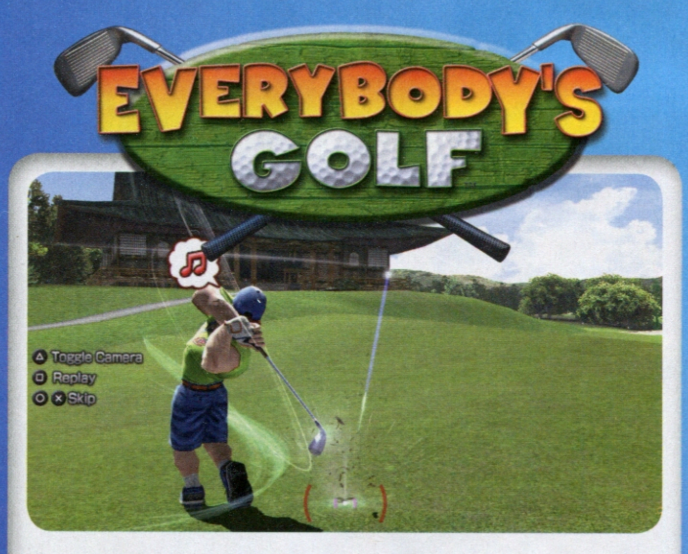


MODNATION RACERS

Gebt Vollgas ohne Reue: Als wackerer Kart-Pilot geht es mit Höllentempo und waghalsigen Drifts über flotte Pisten, übermütige Konkurrenten werden mit einem wirkungsvollen Extrawaffen-Arsenal in die Schranken gewiesen. Außerdem dürft Ihr Eurer kreativen Ader freien Lauf lassen: Mit mächtigen Editoren gestaltet Ihr Rennfahrer, Vehikel und vor allem Strecken genau nach Euren Wünschen und teilt sie mit Euren Freunden.







EVERYBODY'S GOLF

Ran an die Schläger: Ein halbes Dutzend 18-Loch-Kurse warten auf virtuelle Bernhard Langers und Martin Kaymers - denn hinter der putzigen Fassade verbirgt sich ein alles andere als kindisches Golfspiel. Verschiedene Steuerungsvarianten bieten für jeden Geschmack etwas, zahlreiche freispielbare Sportler und Ausrüstungsgegenstände locken und zudem warten tägliche Online-Turniere, bei denen sich 30 Golfer messen.







PS VITA
PlayStation Vita

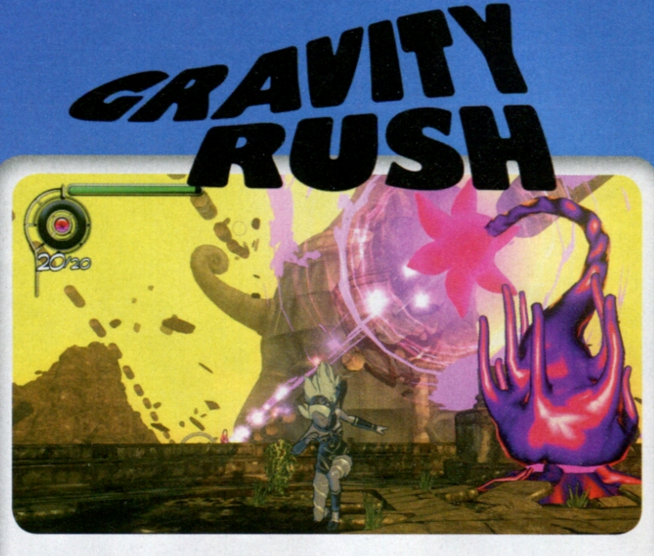


REALITY FIGHTERS

Stürzt Euch an realen Orten in den Kampf: Dank der PS Vita-Kamera wird jede Umgebung zum Austragungsort fordernder Duelle, in denen Ihr mit eigens erstellten Fightern antretet. Mit jedem besiegten Widersacher verdient Ihr weitere Kampftechniken, Kostüme und Waffen. Ladet Siegerposen bei Facebook hoch und teilt Fotos und Spielinhalte über den Positionsbestimmungsdienst "Umgebung" der PS Vita mit Euren Freunden.







GRAVITY RUSH

Traumhaft schön: Im luftig leichten "Gravity Rush" nehmt Ihr es mit der Schwerkraft auf. Die Hauptfigur Kat muss die Stadt Hekseville vom Fluch der Schattenmonster befreien. Begleitet von einem epischen Soundtrack hebt Ihr mit Kat ab und segelt durch die Lüfte. Ihr kämpft gegen Finsterfeinde, lauft an Wänden entlang und trefft eine Reihe bizarrer Figuren, die Euch noch tiefer in die Welt von "Gravity Rush" hineinziehen.





WIPEOUT 2048



WIPEOUT 2048

Die Zukunft ist schnell - verdammt schnell. Mit futuristischen Gleitjets flitzt Ihr durch spektakuläre Kurse, gegen die heutige Achterbahnen alt aussehen. Das rasante Spektakel glänzt mit schnittiger und detailreicher Optik, einem glänzenden Fahrgefühl und jeder Menge Action, wenn sich das Fliegerfeld die Projektile um die Ohren ballert. Besonders cool und zukunftsweisend: Tretet zu Online-Rennen gegen PS3-Besitzer an!

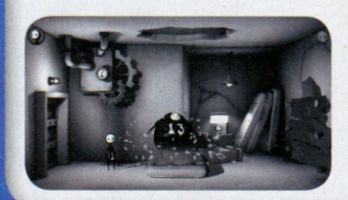


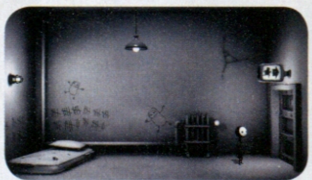




ESCAPE PLAN

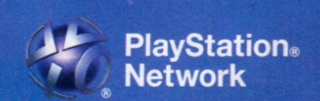
Das haben die putzigen Männchen Lil und Laarg nicht verdient: Bösewicht Bakuki hat die beiden in ein tristes Schwarz-Weiß-Gefängnis gesteckt! Die Aufgabe des Spielers ist es nun, das ungleiche Duo wieder in die Freiheit zu führen. Es warten über 70 ebenso verzwickte wie hübsch gestaltete Räume, die Eure grauen Zellen und geschickten Finger beschäftigen - denn "Escape Plan" wird fast ausschließlich per Touchscreen gesteuert.





"PlayStation", "PLAYSTATION", "PS VITA" and "△○✕□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and "" are registered trademarks of Sony Corporation. "make.believe" is a trademark of the same company.






SONY
PS VITA
PlayStation Vita

Tales of the Abyss

Abenteuer >> Rollenspiel

Luke fon Fabre ist nicht unbedingt so, wie man sich einen klassischen Rollenspiel-Helden vorstellt. Der durchtrainierte Rotschopf kann zwar gut mit dem Schwert umgehen, ist aber gleichzeitig ziemlich weltfremd und schnöselig. Kein Wunder, durfte der adelige Jüngling auf Geheiß seines königlichen Onkels das elterliche Anwesen doch seit Jahren nicht verlassen. So gibt es erstmal Probleme, als er sich durch eine Verkettung widriger Umstände weit weg von zu Hause im benachbarten Königreich wiederfindet und nicht einmal weiß, dass man einen Apfel auf dem Markt auch bezahlen sollte.

Die handwerklich erstaunlich gute 3DS-Umsetzung des PS2-Originals bietet durchweg klassische Rollenspielkost. Hier gibt es noch eine Oberwelt mit Dörfern voller Passanten und natürlich jede Menge dynamische Kämpfe, die "Tales"-typisch in Echtzeit ablaufen: Ihr steuert Luke wie in einem Actionspiel und deckt Gegner mit Standard- und Spezialattacken ein. Mitstreiter agieren dagegen selbstständig, sind aber jederzeit für Befehle empfänglich. Der 3D-Effekt ist eher subtil, sorgt aber gerade in den auf mehreren Ebenen stattfindenden Kämpfen für ein willkommenes Plus an Übersicht. *tn*



3DS Kämpfe werden in Echtzeit ausgeführt und fühlen sich dadurch sehr actionlastig an, vereinzelte Spezialattacken sind jedoch nur wenig nützlich.



Thomas Nickel 8 von 10

"Rollenspiel-Vergnügen der alten Schule"

Beeindruckend, wie nah die Handheld-Umsetzung am PS2-Vorbild dran ist, denn selbst Sprachausgabe und Zwischensequenzen sind enthalten. Die Kämpfe machen großen Spaß, doch mir gefällt vor allem die Geschichte: Lukes Wandel vom verwöhnten Berufssohn zu einem echten Helden ist überzeugend geschrieben. Genau so muss ein gutes, klassisches Rollenspiel sein. Schade nur, dass es nicht für deutsche Texte gereicht hat.



Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Namco, Japan
Hersteller	>> Namco-Bandai
Zirka-Preis	>> 45 Euro
Sprache	>> komplett englisch
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	**Tales of Eternia** (82 von 100 in Ausgabe 2)
DS	**Dragon Quest 6** (nicht getestet)

3DS Tales of the Abyss

Pro
- glaubhafte, spannende Charaktere
- viel Sprachausgabe
- dynamisches Kampfsystem
- sehr umfangreich

Contra
- keine deutschen Texte
- teils nutzlose Spezialattacken



Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 8 von 10
Sound: 8 von 10

83 von 100 SPIELSPASS

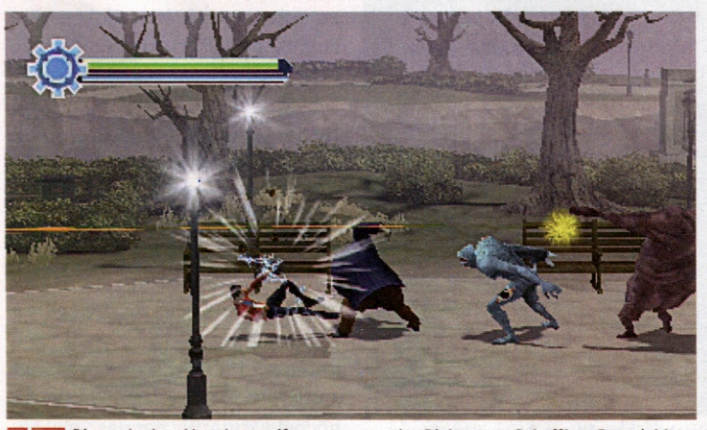
Rundum gelungenes Rollenspiel klassischer Bauart, das durch Charme und eine tolle Präsentation überzeugt.

Generator Rex

Action >> Hack'n'Slay

"Generator Rex: Agent of Providence" basiert auf der gleichnamigen Zeichentrickserie des Cartoon Network. Der jugendliche Rex ist ein Agent mit nur einem Auftrag: Rette die Welt! Dabei helfen ihm die Nanites, winzig kleine Roboter, die Rex' menschlichen Körper mit technischem Waffen-Schnickschnack wie XXL-Fäusten, Schwertern oder Bazookas aufpeppen. Sein aktueller Fall führt ihn nach Mexiko, wo er die Welt vor Evo-Monstern retten muss.

Ihr steuert den Helden entlang vorgegebener Pfade, die trotz verschiedener Umgebungen eintönig und trist wirken. Regelmäßig überspringt Ihr Abgründe und kämpft gegen verschiedene Monster. Sobald Ihr mehreren Feinden gegenüber steht, dreht die Musik auf und die Action beginnt. Ihr wählt aus sieben verschiedenen Waffen, die Ihr jederzeit wechseln könnt. Besiegte Feinde wiederum hinterlassen Punkte, mit denen Ihr Eure Waffen optimiert. Am Ende jedes Levels stellt sich ein Boss in Euren Weg, diesen besiegt Ihr meist nur mit der richtigen Taktik. Der 3D-Effekt ist unspektakulär und überflüssig. *fk*



3DS Die grotesken Monster greifen gerne aus der Distanz an. Schafft es Rex nicht, in der Tiefe auszuweichen oder zu blocken, verliert er Lebensenergie.



Michael Herde 4 von 10

"Trister Monster-Prügler ohne Tiefgang"

Zunächst nervt die kurze Spielzeit von rund drei Stunden. Dazu bringen die verschiedenen Waffen spielerisch wenig und verschleiern nur das dröge Konzept. Bis auf Mauern und verschlossene Tore konnte ich mich mit einer Waffe problemlos durch alle Monster prügeln. Auch der Schwierigkeitsgrad war für mich zu lasch, nur im Zeit-Modus wurde ich gefordert - hier kann man die bereits geschafften Level unter starkem Zeitdruck nochmals spielen.



Schwierigkeit >> einfach bis mittel

Entwickler	>> Virtuos, China
Hersteller	>> Activision
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 12

Alternativen

PSP	**Ben 10: Protector of Earth** (70 von 100 in Ausgabe 11)
DS	**Prince of Persia: The Fallen King** (85 von 100 in Ausgabe 14)

3DS Generator Rex: Agent of Providence

Pro
- sieben Waffen mit Upgrades
- unterschiedliche Bossgegner

Contra
- Kämpfe selten anspruchsvoll
- keine Sprachausgabe
- eintönige Grafik
- ödes Leveldesign



Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 5 von 10

54 von 100 SPIELSPASS

Altbackene Optik und dröges Spielkonzept: dem gradlinigen Action-Prügler fehlt es an jeglichem Esprit.





Tobias Kujawa

9 von 10

"Ein Schleichabenteuer der Spitzenklasse"

Allein wegen der Bosskämpfe ist "Snake Eater 3D" ein Genuss - so variantenreich und klug habe ich selten Bosse erledigt. Auch sonst bereitet es großes Vergnügen, gegnerische Patrouillen so auszuschalten, wie es Snakes Rucksack und mein Einfallsreichtum zulassen - bei derart vielen Gegenständen fällt die Entscheidung oft schwer. So ist selbst ohne weitere Spielmodi der Wiederspielwert sehr hoch - zumal jede Menge Geheimnisse und Gags versteckt sind. Besser als beim PS2-Original gefällt mir, dass Videos und Gespräche durch Zuklappen des 3DS pausieren. Praktisch, wenn während eines halbstündigen Videos das Telefon klingelt. Ebenso klug ist, dass der 3D-Effekt bei Einsatz des Bewegungssensors automatisch deaktiviert wird und sich auf dem Touchscreen eine Schnellwahl für Inventarmenüs befindet.

3DS Vorsicht ist Trumpf: Snake versteckt sich vor Patrouillen im hohen Gras, lehnt sich an Wände und lugt um Ecken. Wird unser Held dennoch entdeckt, schlägt der Wachmann per Funk Alarm und Unterstützung eilt herbei.



Metal Gear Solid

Snake Eater 3D

Abenteuer >> Action-Adventure

Der Titel verrät Fans der "Metal Gear Solid"-Serie bereits, worum es sich bei "Snake Eater 3D" handelt: Ursprünglich erschien das Agenten-Schleichabenteuer nämlich schon 2005 für die Playstation 2, ein Jahr später folgte die inhaltlich erweiterte Version "Subsistance". Diese bot erstmals eine per rechtem Analogstick frei drehbare Kamera. Um mit ihr auch auf dem 3DS für bestmögliche Übersicht zu sorgen, wird wie bei "Resident Evil: Revelations" das neue Schiebepad Pro unterstützt. Alternativ übernehmen diese Funktion die vier Buttons. Darüber hinaus nahm der Entwickler eine Reihe von Anpassungen vor, um das Spielerlebnis für Nintendo-Fans zu optimieren. Aufmerksame Gamer spüren verborgene Yoshi-Statuen auf, Kenner des Originals bemerken zudem eine vereinfachte Steuerung, die den Touchscreen für schnelle Inventarverwaltung nutzt. Eine gute Idee angesichts vieler verschiedener Tarnanzüge, Heil- und Lebensmittel sowie Ausrüstungsgegenstände und Waffen. Außerdem kann Snake nun auch gebückt und beim Zielen in Ego-Ansicht gehen. Doch worum geht es bei "Snake Eater 3D" eigentlich?

Politik, Geschichte, Fantasy

1962 kann die Kubakrise im Kalten Krieg nur abgewendet werden, weil die USA einen übergelaufenen Raketenwissenschaftler wieder an Russland aushändigt, der dort dem despotischen Oberst Volgin in die Hände fällt und für diesen eine neuartige Nuklearwaffe entwickeln muss. CIA-Spezialagent Snake übernimmt seinen ersten Auftrag: den Wissenschaftler im Rahmen eines Geheimeinsatzes zu befreien und zurückzubringen.

Was den meisten Actionspielen an Story bereits genügen würde, dient bei "Snake Eater" lediglich als Bühne für ein überbordendes Spektakel, bei dem sich Doppelagenten, eine übersinnliche Kampfeinheit mit Superkräften, futuristische Panzer und politische Ränkespiele die Klinke in die Hand geben. Etwa die Hälfte der rund 20 Stunden Spieldauer besteht denn auch aus Videosequenzen und ausschweifenden Exkursen, die sich etappenweise überspringen lassen, sowie oftmals optionalen Funkgesprächen mit Snakes Einsatzleitern, die ihm zu allem und jedem ausführlich Wissenswertes erzählen.

Abseits der Geschichte ist "Snake Eater 3D" auch spielerisch vielschichtig. Auf dem Weg durch russische Wälder und Militärfestungen bleibt es Euch überlassen, den Blicken feindlicher Patrouillen zu entgehen, sie abzulenken, einzeln zu betäuben oder schlicht zu töten. Wird Snake dabei entdeckt, schlägt der Wachmann Alarm und fordert per Funk Verstärkung, die eine Weile hartnäckig nach ihm sucht. Vor allem auf höheren Schwierigkeitsgraden sollte sich Snake angesichts der feindlichen Übermacht dringend verstecken. Wer sich zum Rambo berufen fühlt, setzt die Schwierigkeit nach unten und ballert sich durch; anspruchsvolle Schleicher wählen die höchste Stufe, bei der das Spiel abbricht, sobald Snake gesehen wird.



3DS Die Jagd spielt eine zentrale Rolle: Nahrung füllt die Ausdauerleiste und bietet obendrein vielfältige Einsatzmöglichkeiten.



3DS Geschickte Schleicher überwältigen Patrouillen, die vor lauter Angst ihre gesamte Habe fallen lassen.



3DS Wechselt im Spiel per Home-Taste zum Fotoapparat des 3DS, knipst ein Motiv und legt anschließend den Bildausschnitt fest, aus dem das Spiel ein Tarnmuster erzeugt.



3DS Seltene Balance-Aufgaben im Spiel nutzen den Bewegungssensor des 3DS. Dabei wird die 3D-Darstellung automatisch deaktiviert.

Um unbemerkt durchs Spiel zu gelangen, bietet "Snake Eater 3D" viele Möglichkeiten. Verbergt Euch im hohen Gras oder in Schächten; ein Tarnindex verrät jederzeit, wie gut Snake versteckt ist. Optimiert die Tarnung mit verschiedenen Gesichtsbemalungen und Kostümen, die olivefarbene Uniform ist im Gras schließlich besser geeignet als das graue Splittermuster. Darüber hinaus knipst Ihr mit der internen Kamera Fotos und wandelt sie in eigene Tarnuniformen um - Experimentieren lohnt sich, denn nur so erreicht Ihr 100 Prozent auf dem Tarnindex.

Neben Tarnen und Täuschen spielt auch das Thema Versorgung eine zentrale Rolle. Eine Lebens- sowie eine Ausdaueranzeige geben Aufschluss über Snakes Zustand. Wunden zehren an der Lebensenergie und müssen im Heil-Menü verarztet werden - Blutungsstopper, Desinfektionsmittel, Bandagen und Gegengifte spürt Snake unterwegs auf. Die Ausdauerleiste wiederum regeneriert Lebensenergie, muss ihrerseits aber durch Lebensmittel gefüllt werden. Hierfür geht Snake auf die Jagd und fängt Krabben, Fische, Vögel, Schlangen und vieles mehr. Doch Vorsicht: Pfeilgiftfrösche vergiften Snake, eine Pilzart lässt ihn sofort einschlafen und alte Lebensmittel verderben ihm den Magen. Diese Erkenntnis lässt sich auch gegen Feinde einsetzen: Zerstört auf Eurem Weg alle Nahrungsdepots und werft hungernden Soldaten schlechtes Essen hin. Neben Schleichen und Kämpfen gilt es jede Menge im Blick zu behalten, weshalb das Spieltempo eher gemächlich ausfällt: Um maximal getarnt und fit zu sein, wechselt Ihr ständig in eines der Menüs, holt Euch Infos von den Funkkollegen und durchsucht die Umgebung nach nützlichen Objekten.

Obwohl die Umgebung in meist überschaubare, eingegrenzte Areale unterteilt ist, fordert die Fülle an Spielelementen ihren Preis: Um stundenlange Dialoge und Videos samt englischer Sprachausgabe sowie die komplexe Spielmechanik und die künstliche Intelligenz Eurer Widersacher auf dem Handheld zu verwirklichen, treibt Konami den 3DS an seine Grenzen und nimmt sogar eine instabile Bildrate in Kauf. Das erweist sich zumindest im 2D-Betrieb nicht als hinderlich, im 3D-Modus fallen Ruckler und teils flimmernde Hintergrundoptiken aber störend auf; dafür entschädigt ein dickes Atmosphäre-Plus beim Schleichen durchs kniehohe Gras in Ego-Sicht. *mh*



3DS Der obere Bildschirm verzichtet meist auf Einblendungen, wer aber einen Gegner im Schwitzkasten hält, wählt per Steuerkreuz zwischen Verhören, Betäuben und Töten. Das untere Display zeigt Leben und Ausdauer, Tarnindex, Munition der gewählten Waffe sowie den ausgerüsteten Gegenstand. Zudem ist eine Schnellwahl der Menüs für Heilung, Nahrung, Karte, Tarnausrüstung, Funkgespräche und den Rucksack möglich.



Michael Herde
8 von 10
"Das 3DS-Remake stößt an technische Grenzen"

Auch auf dem 3DS weckt Snake durch seine enorme Spieltiefe und die vielen Entscheidungsfreiheiten den Tüftler in mir, zudem begeistern mich die komplexe Geschichte und der schräge Humor, der immer wieder mit der Ernsthaftigkeit der Story bricht. Nach dem Durchspielen vermisse ich aber Bonusmodi wie den 'Boss Rush' des PS2-Originals, dafür war wohl kein Platz mehr auf der Speicherkarte. Im Spiel selbst erfordert die komplexe Steuerung sehr viel Einarbeitung, das Schiebepad Pro macht Zielen und Kamerakontrolle komfortabler. Schließe ich den 3DS an die Surround-Anlage an oder spiele mit Kopfhörern, ist die Soundkulisse derart filigran, dass ich Feinde sogar nach Gehör orten kann, was insbesondere bei Bosskämpfen hilft. Die Bildrate fällt dagegen oft spürbar ab, was mir in Verbindung mit häufigen Weichzeichner-Effekten und Tiefenschärfe-Spielereien den 3D-Zauber kaputt macht.



Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>> Konami, Japan
Hersteller	>> Konami
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 16

Alternativen

PSP	**Metal Gear Solid: Peace Walker** (nicht getestet)
3DS	**Splinter Cell 3D** (77 von 100 in Ausgabe 16)

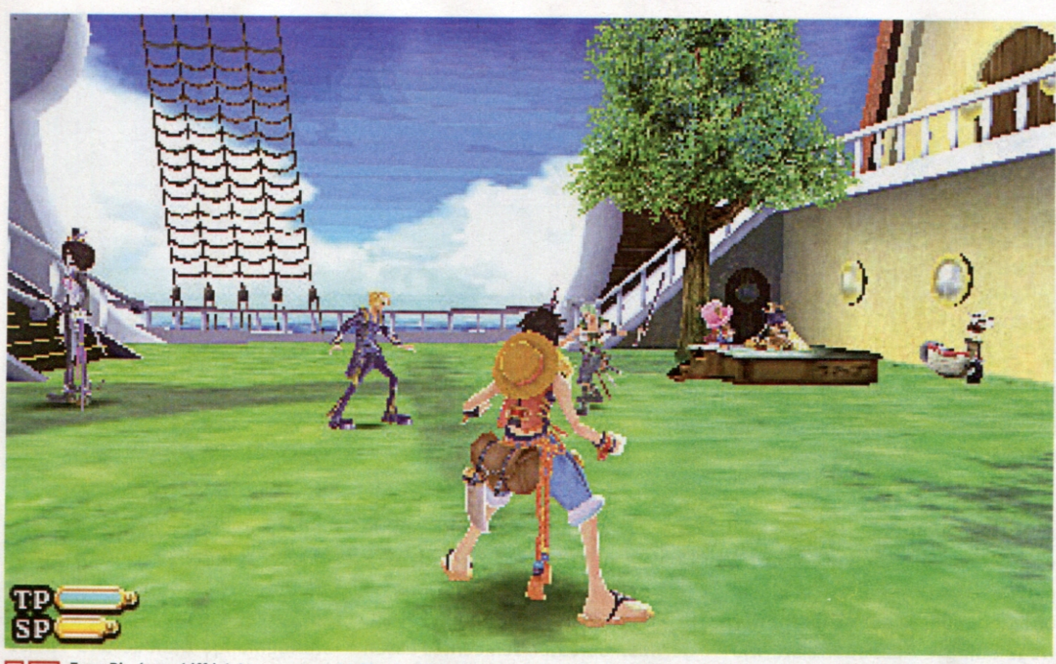
3DS Metal Gear Solid: Snake Eater 3D

Pro	+ wendungsreiche Geschichte + großes Fähigkeitenspektrum + hoher Wiederspielwert + Steuerung auf 3DS zugeschnitten...
Contra	- ...erfordert aber Einarbeitung - Grafik ruckelt manchmal

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 8 von 10
Sound: 9 von 10

87 von 100
SPIELSPASS

Hervorragendes, aber anspruchsvolles Agentenabenteuer, das Einfallsreichtum erfordert. Technisch nicht optimal.



3DS Euer Piratenschiff ist Ausgangspunkt für sämtliche Landgänge. An Deck plaudert Ihr locker mit Eurer Crew.

One Piece

Abenteuer >> Action-Adventure

Unlimited Cruise SP

"One Piece Unlimited Cruise SP" basiert auf dem fast gleichnamigen Wii-Spiel – lediglich der Zusatz "SP" suggeriert mehr Inhalt. Und so ist es auch, denn der 3D-Effekt und zwei neue Spiel-Modi wurden hinzugefügt.

In der Hauptstory spielt Ihr die Strohhut-Piratenbande, bestehend aus Ruffy (Captain), Zorro (Schwertkämpfer), Lysop (Schütze), Nami (Navigatorin), Sanji (Koch), Chopper (Arzt), Robyn (Archäologin), Franky (Schiffsbauer) und Brook (Musiker). Ihr landet auf einer geheimnisvollen Insel, die aus dem Nichts auftaucht. Diese erkundet Ihr auf der Suche nach einem Schatz. Mit Eurer Spielfigur lauft Ihr auf vorgegebenen Pfaden und bestreitet vereinzelt Hüpfpassagen, um höhere Ebenen und entfernte Plattformen zu erreichen. Dabei tauchen immer wieder Gegner auf, die Ihr mit Kampftechniken bekämpft, die vom gewählten Charakter abhängen. Besiegt Ihr Schurken, erhaltet Ihr vereinzelt Werkstoffe wie Eisenschrott. Dazu sammelt Ihr natürliche Rohstoffe, indem Ihr Bäume sowie Sträucher zerschneidet und daraus nützliche Dinge baut. Habt Ihr eine gewisse Menge an Rohstoffen und Gegenständen angehäuft, schaltet Ihr weitere Gebiete und Inseln frei. Doch bevor Ihr das neue Areal erkundet, stellen sich starke Boss-Piraten in Euren Weg, die nicht friedlich kleinbeigeben.

Die zwei neuen Spielvarianten bieten weitere Unterhaltung: Im Marineford-Modus kämpft Ihr Euch durch eine kurze Geschichte aus der Serie und übernehmt für einen Kampf einen bestimmten Charakter. Beim Challenge-Modus besiegt Ihr eine große Zahl an Feinden in möglichst kurzer Zeit. Durch den guten 3D-Effekt wirken sämtliche Charaktere und die Natur sehr lebhaft – damit zählt "One Piece" zu den 3D-Vorzeigetiteln. *fk*

3DS Ihr kämpft gegen eine kleine Gegnergruppe, die nur an bestimmten Stellen auftaucht. Besucht Ihr den Ort erneut, rücken Euch die Feinde wieder auf die Pelle.

Magere Special Edition

Wer die Sonderedition von "Unlimited Cruise SP" vorfreudig auspackt, wird ob ihres Inhalts enttäuscht. In der überdimensionierten Verpackung befindet sich lediglich eine 8cm hohe Figur, die dank ihres dreiteiligen Stecksystems fast schon in ein Überraschungsei passen würde. Immerhin sieht Puma D. Ace ordentlich aus und ist halbwegs detailliert ausgearbeitet.



Tobias Kujawa

8 von 10

"Anker lichten – der Strohhut ist zurück"

Die liebevolle Gestaltung der Rasselbande um ihren Captain Ruffy, der schnörkellose Anime-Stil und nerdige japanische Sprachausgabe begeistern mich; dazu der flotte Einstieg und eine intuitive Steuerung – toll! Sogar der 3D-Effekt ist gut dosiert, recht plastisch und zu keinem Zeitpunkt deplatziert. Ganz ohne Kritik komme ich jedoch nicht aus, denn im Verlauf des Spiels entpuppt sich die Materialsuche als langatmig. Dazu folgendes Unding: In der japanischen Version ist der zweite Teil von "Unlimited Cruise" enthalten, während er in der europäischen Fassung entfernt wurde. Als Grund gibt Nintendo den Speicherplatzbedarf für diverse Sprachen an. Nachvollziehbar, aber sehr ärgerlich!



3DS Ruffys Piratencrew besteht aus lauter abgefahrenen Spezialisten.



Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Bandai, Japan
Hersteller	>> Namco-Bandai/Nintendo
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 12

Alternativen

PSP	**Naruto: Ultimate Ninja Impact** (70 von 100 in dieser Ausgabe)
3DS	**Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** (nicht getestet)

3DS One Piece: Unlimited Cruise SP

Pro
- witzige Minispiele
- viele Kampftechniken
- motivierende Handlung
- schöne Anime-Optik

Contra
- stellenweise langatmig
- keine deutsche Sprachausgabe

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 8 von 10

Sound: 6 von 10

80 von 100

SPIELSPASS

Astreines Anime-Abenteuer: Gelungenes Remake der Wii-Vorlage, die mit allerlei Extras aufgepeppt wurde.

Feel the Spirit
Winter Sports 2012

Sport >> Mehrkampf



3DS Bei den Alpin-Disziplinen seid Ihr alleine unterwegs und seht Eure Gegner nur als kleine Markierungen.

Wenn der Schnee im echten Leben ausbleibt, muss virtueller Ersatz ran: Bei den "Winter Sports 2012" zeigt Ihr in sieben Disziplinen Euer Können. Deren Auswahl ist etwas eigenwillig, denn neben Standards wie Abfahrtslauf, Slalom, Skispringen und Short Track finden sich das etwas langatmige Curling, Ski Cross und überraschenderweise der Motorsport-Vertreter Ice Speedway im Programm.

Tretet entweder zu einzelnen Wettkämpfen an oder absolviert bei Meisterschaften mehrere Disziplinen; im Herausforderungs-Modus warten 50 Aufgaben, bei denen Ihr z.B. Mindestweiten erspringen oder Objekte auf der Piste sammeln sollt - Profis wagen sich an 35 noch kniffligere Einsätze. Auch Mehrspieler-Runden sind erlaubt, allerdings zocken die Teilnehmer hintereinander.



3DS Motorradrennen im Eis-Oval sind eigentlich kein klassischer Wintersport.

Die Steuerung ist einfach und nicht unbedingt realitätsnah, denn auf Knopfdruck könnt Ihr meist einen Temposchub auslösen. Dafür sind Eure Sportler ziemlich empfindlich: Bei Gegnern und Umgebung führt meist schon ein leichter Kontakt zum Sturz und damit zu Zeitverlust. *us*

Schwierigkeit	>> einfach bis schwer
Entwickler	>> Independent Arts, Deutschland
Hersteller	>> DTP
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

USK 0

Alternativen	
PSP	keine erhältlich
DS	Mario & Sonic bei Olymp. Winterspielen (83 von 100 in Ausgabe 15)



Ulrich Steppberger 5 von 10

"Dieses Sportfest kommt unterkühlt daher"

Natürlich muss ein Sportspiel nicht zwingend Maskottchen haben - aber wenn der 'erwachsene' Look der einzige Vorteil gegenüber dem quietschbunten, fast zwei Jahre alten "Mario & Sonic" ist, was brauchen wir dann "Winter Sports 2012"? Nur sieben Disziplinen (die sich teils stark ähneln) sind zu wenig, der simple Spielverlauf hat kaum Tiefgang, in 3D wirkt die Optik stets etwas träge und die Herausforderungen kranken an einem stark schwankenden Schwierigkeitsgrad - das reicht bestenfalls für einen Mittelfeldplatz.

3DS Winter Sports 2012

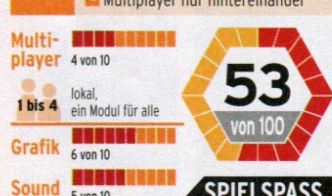
Pro
- schnell gelernte Steuerung
- großer Herausforderungs-Modus
- stimmige Winteratmosphäre

Contra
- Grafik ruckelt in 3D mehr
- wenig Sportarten
- Multiplayer nur hintereinander

Multiplayer: 4 von 10 — 1 bis 4 lokal, ein Modul für alle

Grafik: 6 von 10

Sound: 5 von 10



Ideenlose Wintersportsammlung mit wenig Charme und unspektakulärer Disziplinen-Auswahl.

WWE All Stars

Sport >> Wrestling



3DS Die Kopfnuss von Andre bringt im Punktekampf-Modus massig Zähler.



3DS Bret Hart nimmt sich in 'Gauntlet' alle 42 Kämpfer nacheinander zur Brust.

Lang ist's her: Im April 2011 gönnte THQ den Superstars der WWE einen Ausflug ins Comic-Wunderland und begeisterte mit arcadelastiger Steuerung und vielen Sportlern der aktuellen und vergangener Generationen. Die 3DS-Fassung fügt der unterhaltsamen Klopperei die beiden Spielmodi 'Gauntlet' und 'Punktekampf' hinzu: Ersterer konfrontiert Euch nacheinander mit dem kompletten Kader des Spiels, bei Letzterem sammelt Ihr durch erfolgreiche Angriffe mehr Punkte als der Kontrahent.

Ansonsten hat sich nichts getan: Im 'Path of Champions' prügelt Ihr Euch in drei kleinen Geschichten entweder mit dem Undertaker, D-Generation X oder Randy Orton. Im Fantasy-Warfare-Modus klärt Ihr in Duellen zwischen alten und aktuellen Superstars, wer der stärkste oder akrobatischste Wrestler ist. Die überproportionierten Sportler und übertriebenen Specials lassen Euch auch auf dem 3DS schmunzeln, ganz im Gegenteil zum aufgesetzt wirkenden 3D-Effekt: Der behindert die Sicht, wenn bei den kniffligen Kontern und hektischen Manövern das Handheld wackelt, und sollte im Sinne des Spielspaßes abgeschaltet werden. Der Vorteil der 3DS-Fassung: Alle Download-Charaktere der großen Versionen sind mit an Bord und können freigespielt werden. *tk*



Schwierigkeit	>> mittel
Entwickler	>> THQ, USA
Hersteller	>> THQ
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 16

Alternativen	
PSP	WWE All Stars (86 von 100 in Ausgabe 16)
DS	WWE Smackdown vs. Raw 2010 (83 von 100 in Ausgabe 15)

Tobias Kujawa 7 von 10

"Arcade-Klopperei mit kleinen Macken"

Schade, dass THQ die längere Entwicklungszeit im Vergleich zu den anderen Versionen von "WWE All Stars" nicht genutzt hat, um das frustrierende Konter-System und die manchmal behäbigen Griffe und Schläge zu verbessern. Stattdessen fallen die Neuerungen mit nur zwei neuen Match-Varianten dünn aus, außerdem fehlt ein Online-Modus. Da es auf dem 3DS bisher aber kein Spiel aus dem WWE-Zirkus gibt und die 42 Kämpfer mit ihren riesigen Muskelbergen Charme haben, sollten Fans zuschlagen - zumal der Preis fair ist.



3DS WWE All Stars

Pro
- skurriler Comic-Look
- alte und aktuelle Wrestler
- umfangreicher Editor

Contra
- nur zwei neue Modi
- Konter-Timing kaum zu schaffen
- in 3D kaum spielbar

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 2 lokal, ein Modul pro Spieler

Grafik: 7 von 10

Sound: 7 von 10



Launiger Wrestling-Spaß mit massig Kämpfern und toller Comic-Grafik, der nur in 2D genossen werden sollte.



3DS Beim Tischtennis-Doppel ist gute Koordination Pflicht: Zwar ist es nicht schwierig, den Ball zu treffen, doch müsst Ihr stets im Auge behalten, welcher Eurer beiden Spieler gerade am Zug ist.



3DS Beim Triathlon werden andere Disziplinen nicht wiederverwertet, die Steuerung der drei Etappen ist exklusiv.

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen London 2012

Sport >> Mehrkampf

Zum dritten Mal geht es darum, welches Maskottchen von Sega und Nintendo im sportlichen Wettstreit die Nase vorn hat: Turnusgemäß treten Mario, Sonic und ihre Kumpane zur Sommerolympiade an, die in der echten Welt in London stattfindet und auch virtuell eine neue Heimat gefunden hat: Entschied sich Sega bei den zwei Vorgängern noch für die DS-Spielwiese, geht es nun auf dem 3DS um Ruhm, Ehre und Medaillen.

Dabei verblüfft weniger der (gelungene) räumliche Effekt, sondern die vielfältigen Betätigungsmöglichkeiten, denn "London 2012" lockt mit einer Rekordzahl an Wettbewerben: In 57 Disziplinen (siehe Kasten) zeigt Ihr Euer Können. Das sind mehr als doppelt so viele wie noch beim Winter-Ausflug vor zwei Jahren und allesamt realen Vorbildern nachempfunden, weltfremde 'Traumdisziplinen' finden sich nicht mehr im Sortiment. Wer die Liste studiert, entdeckt einige sportliche Herausforderungen, die arg langatmig erscheinen, wie etwa der Marathon oder 10km Langstreckenschwimmen. Doch die Entwickler setzen konsequent auf das Prinzip 'kurz & knackig' - sprich, kaum ein Wettbewerb dauert länger als eine Minute, teils geht es sogar viel schneller. Der Kniff dahinter basiert meist auf Eigenheiten der jeweiligen Sportart: So steigt Ihr z.B. erst in der Endphase ein, beim Fußball steht kein ganzes Match auf dem Plan, sondern Elfmeterschießen, und in besagtem Marathon müsst Ihr Euch nicht über 42 Kilometer plagen, sondern schnappt in einem Reaktionstest nach Wasserflaschen. Das mag auf den ersten Blick teils kurios wirken, sorgt aber geschickt für flotte Runden und vor allem Abwechslung

Das volle Sport-Spektrum

Eine große Rolle spielt dabei die Nutzung nahezu aller Eingabemöglichkeiten des 3DS. Natürlich wird teils traditionell mit Steuerkreuz und Feuerknöpfen gearbeitet. Auch den Einsatz des Touchscreens, wenn Ihr z.B. den Stylus beim Gehen im gleichmäßigen Takt hin- und herbewegt, kennen "Mario & Sonic"-Veteranen bereits von früheren Teilen. Neu dazu kommt das Schiebepad, mit dem Ihr u.a. beim BMX-Rennen Euer Bike lenkt oder durch flottes Kreisen die



Ulrich Steppberger

8 von 10

"So viel Sport-Masse – und das mit Klasse"

Mit 57 Disziplinen werden alle Rekorde gebrochen - und das, ohne auf langweilige Wiederholungen zu setzen. Fast alle Sportarten haben einen eigenen Kniff und machen Laune, die wenigen Ausnahmen wie das arg glücksabhängige Freistilringen lassen sich da leicht verschmerzen. Besonders gut gefällt mir dabei die Häppchenlogik, dank der jede Disziplin nur kurz dauert und Abwechslung groß geschrieben wird. Das gilt auch für die Steuerungsvarianten, die zwar nicht alle öffentlichkeitstauglich sind (Wer brüllt schon gerne im Bus ins Mikro?), aber nicht selten originell eingesetzt werden. Das Ganze präsentiert Sega mit bunt-fröhlicher Grafik und ordentlichem, wenn auch unspektakulärem 3D-Effekt sympathisch. Und die umfangreichen Spiel-Modi motivieren auf Dauer - die dritte Olympiade von Mario und Sonic ist die bislang beste.



3DS Rhythmus ist Trumpf: Bewegt den ganzen 3DS im richtigen Takt, um schwungvoll zu rudern.



3DS Beim Sprint auf der Radbahn sind taktisches Blockieren und blitzschnelle Reaktionen gefragt.



3DS Die meisten Disziplinen spielen sich im 3D-Bildschirm ab, doch bei Sportarten mit gyroskopischer Kontrolle wie dem Balkenturnen schaut Ihr auch mal 'unten' rein.





3DS Beim Boxen (oben) entscheidet ein Knopfdruck zum rechten Moment, vor dem Hürdensprint (unten) müsst Ihr Euch die Reihenfolge der Buttons merken.

Paddel bei 1000m Kajak schwingt. Feingefühl und ein fester Griff sind gefragt, wenn es um die Bewegungssteuerung geht, denn beim Ausführen der Figuren im Synchronschwimmen bewegt Ihr den ganzen 3DS je nach Anweisungen in verschiedene Richtungen. Artverwandt, aber weniger ausschweifend und dafür feinfühliger ist die Gyro-Steuerung; hier neigt Ihr das Handheld vorsichtig, um z.B. beim Doppeltrap oder Bogenschießen das Ziel anzuvisieren.

Selbst Eure Lungen werden gefordert, denn gelegentlich kontrolliert Ihr Eure Sportler mit dem Mikorofon: Beim Brustschwimmen schnauft Ihr zum korrekten Atmen, Gewichte stemmt Ihr durch einen herzhaften Ausruf im richtigen Moment.

Auf Medaillenjagd geht Ihr entweder bei einzelnen Wettbewerben oder Ihr versucht Euch in Medleys, bei denen mehrere Disziplinen absolviert werden und am Schluss ein Gesamtsieger feststeht. Dabei könnt Ihr Euch eigene Veranstaltungen basteln oder vorgegebene Varianten auswählen, die nach unterschiedlichen Aspekten zusammengestellt sind - mal stehen bestimmte Sportarten im Vordergrund, mal die Art der Steuerung oder ob es sich z.B. um eher strategische oder waghalsige Disziplinen handelt. Wer sich vom Zufall überraschen lassen will, entscheidet sich für den Party-Mix, bei dem zwischendurch Sonderaufgaben und 'Newsmeldungen' auftauchen, die schon mal die Tabelle auf den Kopf stellen können.

Während diese Spielvarianten sowohl für Einzel- als auch Mehrspieler-Runden zur Verfügung stehen (bis zu vier Teilenhmer können mit nur einem Modul ran), ist der Story-Modus Solisten vorbehalten. Hier liegt es an einem Igel, Klempner und Konsorten, einen mysteriösen Nebel aus London zu vertreiben, indem sie episodenweise Handlungshäppchen betrachten und davon eingeleitete Herausforderungen bestehen. *us*

Die 57 Sportarten

Leichtathletik: 100m, 110m Hürdenlauf, 1500m, 3000m Hindernislauf, 4x100m Staffel, Marathon, 20km Gehen, Weitsprung, Dreisprung, Stabhochsprung, Hammerwerfen, Speerwerfen, Kugelstoßen
Wassersport: 100m Freistil, 100m Rückenkraulen, 100m Brustschwimmen, 10km Langstreckenschwimmen, Synchronspringen, Wasserball, Synchronschwimmen (Duett / Team)
Felddisziplinen: Beachvolleyball, Tischtennis (Doppel), Tennis (Einzel), Hockey, Basketball, Handball, Fußball, Badminton (Einzel / Team)
Kontaktsport: Judo, Boxen, Taekwondo, Degenfechten, Freistilringen
Turnen: Reck, Schwebebalken, Ringe, Bodenturnen, Trampolin, Rhythmische Sportgymnastik - Band (Team)
Radsport: Sprint, Omnium, Keirin, BMX
Bootdisziplinen: Vierer (Rudern), 100m Kajak (Einer), Kanuslalom (Zweier), Segeln (470er)
Sportschießen: Doppeltrap, 25m Schnellfeuerpistole, Bogenschießen (Einzel / Team)
Multisportveranstaltungen: Triathlon, Moderner Fünfkampf
Sonstiges: Springreiten (Team), Gewichtheben



3DS Im Story-Modus wartet eine umfangreiche Geschichte, die etwas langatmig in Szene gesetzt wurde.



3DS Gut gezielt ist halb gewonnen: Beim Fußballspiel verwandelt Ihr Eckball-Vorlagen - sofern Torwart und Verteidiger nichts dagegen ausrichten können.

Schwierigkeit	einfach bis mittel
Entwickler	Sega, Japan
Hersteller	Sega
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel

USK 0

Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	New International Track & Field (81 von 100 in Ausgabe 12)

3DS Mario & Sonic: London 2012

Pro	gewaltige Disziplinenvielfalt abwechslungsreiche Steuerung sympathische Inszenierung langer Story-Modus…
Contra	…allerdings etwas zäh erzählt vereinzelte Sportarten nervig

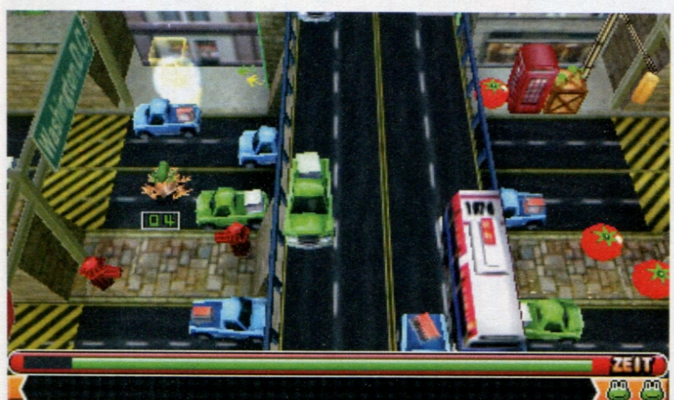
Multiplayer 9 von 10
1 bis 4 lokal, ein Modul für alle
Grafik 7 von 10
Sound 6 von 10



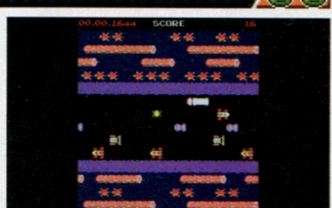
Die Maskottchen-Olympiade beschert Handheld-Sportlern einen rundum guten und großen Disziplinenstrauß.

Frogger 3D

Reaktion >> Geschicklichkeit



3DS Übersichtlich sind die meisten Levels nicht gerade – da hilft bei der Routenfindung nur Ausprobieren.



3DS Ach, damals: Das Original ist als nette Beigabe mit von der Partie.

Seit 1981 hüpft Konamis "Frogger" über Straßen und Flüsse. Zwischendurch wurde der grüne Star durch zahllose mehr oder weniger dröge Standard-Jump'n'Runs gehetzt, für das 3D-Debüt steht aber wieder die klassische Spiellogik im Vordergrund. So bewegt Ihr den Frosch mit dem Steuerkreuz feldweise voran und seid ansonsten wehrlos – Hindernissen und Gefahren wie Autos oder bissiges Getier sollte also tunlichst ausgewichen werden. Nur manchmal könnt Ihr kurzzeitig auf anderen Amphibien reiten, die widerstandsfähiger sind und z.B. anrollende Vehikel demolieren oder im Weg stehende Blockaden kurzerhand verputzen.

Rund 60 Levels in sieben Welten, von der am Automaten-Oldie orientierten Vorstadt bis zum Weltraum, warten auf den Frosch. Am Ende jedes Abschnitts stehen zünftige Bossduelle an, bei denen Ihr den übermächtigen Feind durch geschickten Einsatz diverser Hilfsmittel außer Gefecht setzt. Gesellige Hüpfer treten zu viert gegeneinander an, Klassik-Liebhaber spielen die in Original-Pixeloptik gehaltene Endlosvariante 'Forever Crossing'. *us*

Schwierigkeit >> schwer	
Entwickler	>> Alpha Unit, Japan
Hersteller	>> Konami
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen	
PSP	Frogger: Helmet Chaos (73 von 100 in Ausgabe 3)
DS	Frogger: Helmet Chaos (73 von 100 in Ausgabe 3)

Ulrich Steppberger
5 von 10

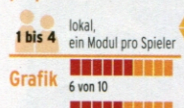
"Achtung: Diese Kröte kann Nerven töten"

Das vor 30 Jahren eingeführte Hüpfkonzept wurde behutsam modernisiert und schafft den Spagat zwischen Klassik und Moderne. Auch die bunte Grafik gefällt, obwohl der 3D-Effekt eher unauffällig bleibt. Doch spätestens beim ersten Bosskampf ist Schluss mit lustig: Euer träger Held kann auf flotte Gegner kaum rechtzeitig reagieren, stark vom Zufall abhängige Situationen und die niedrige Lebenszahl machen Euch das Leben schwer. Kurz gesagt, nur wer Nerven aus Stahl hat, wird mit "Frogger 3D" glücklich.

3DS Frogger 3D

Pro	+ bunte, abwechslungsreiche Welten + setzt auf das klassische Konzept + launiger 'Forever Crossing'-Bonus
Contra	- Frogger bewegt sich (zu) lahm - Schwierigkeit steigt zu schnell - unfaire Situationen nerven

Multiplayer: 5 von 10



1 bis 4 – lokal, ein Modul pro Spieler

Grafik: 6 von 10

Sound: 5 von 10

53 von 100 – SPIELSPASS

Eigentlich gelungene Modernisierung des Arcade-Hüpfers, die mit unfairen und viel zu schweren Stellen frustet.

Pac-Man Party 3D

Reaktion >> Partyspiel



3DS Grafisch knuffig, spielerisch lahm: Pumpt den kugelrunden "Dig Dug"-Feind reihum auf, bis er platzt.

Partyspiele sind selten auf Handhelds, weil die entscheidende Spaß-Komponente, Multiplayer-Minigames, schwer umzusetzen ist. Namco probiert es dennoch und schickt sein Firmenmaskottchen Pac-Man auf eine Keks-Party.

Solisten legen sich im Story-Modus mit den Geistern der "Pac-Man"-Serie an, würfeln über bunte Spielfelder, bauen dort Burgen und zocken ab und an ein Geschicklichkeits-Minispiel. Alternativ wählt Ihr aus über 50 Disziplinen und messt Euch ohne das Brettspiel-Würfel-Drumherum. Die Minigames sind simpel – Ihr schießt auf Zielscheiben, spritzt Euch mit Wasser voll, malt etwas aus oder backt eine Pizza; dabei halten sich Knopf-Steuerung und Stylus-Kontrollen die Waage, Mikrofon oder Neigungssensor bleiben ungenutzt.



3DS Die Party-Spielfelder sind weder hübsch noch übersichtlich.

Wagt Ihr Euch mit einem Modul und mehreren 3DS-Konsolen an den Mehrspielermodus, stehen nur fünf Pakete à fünf Minispiele zur Wahl; in der Reiche-den-3DS-herum-Variante sogar nur drei popelige Disziplinen. *ms*

Schwierigkeit >> leicht	
Entwickler	>> Namco Tales Team, Japan
Hersteller	>> Namco-Bandai
Zirka-Preis	>> 45 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen	
PSV	Little Deviants (63 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	Mario Party DS (80 von 100 in Ausgabe 10)

Matthias Schmid
3 von 10

"Die langweiligste Party meines Lebens"

Stellt Euch vor, auf Eurer Geburtstagsparty gäbe es nur Vollkorn-Brot und Volksmusik – und alle Freunde würden kurz vorher absagen. Dann hättet Ihr vermutlich ähnlich viel Spaß wie ich mit "Pac-Man Party 3D". Die pfiffigen Minispiele könnt Ihr an zwei Händen abzählen, die Spielfelder sind grafisch unspektakulär und unübersichtlich. Der 3D-Effekt wirkt unscharf, die Mehrspieler-Modi mit nur einem Modul sind enttäuschend. Immerhin dürft Ihr die langweiligen Partys zwischendurch speichern und Euch bei drei Retrogames erholen.

3DS Pac-Man Party 3DS

Pro	+ einige Minispiele sind gut + drei Retro-Games dabei ("Pac-Man", "Galaga", "Dig Dug")
Contra	- die meisten Minispiele sind lahm - konfuser Ablauf auf Spielbrettern - anstrengender 3D-Effekt

Multiplayer: 5 von 10



1 bis 4 – lokal, ein Modul für alle

Grafik: 5 von 10

Sound: 6 von 10

41 von 100 – SPIELSPASS

Unübersichtliche Spielfelder treffen auf mäßig spaßige Minispiele – diese Namco-Party fällt ins Wasser.

Crush 3D

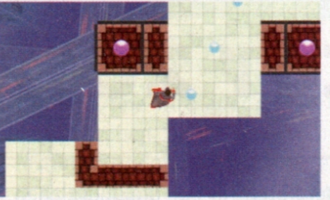
Denken >> Knobelspiel



3DS Aufgrund massiver Mauern und großer Höhenunterschiede sind viele Stellen in "Crush 3D" unerreichbar...

Im Juni 2007 erschien der Knobler "Crush" für die PSP - und wurde trotz pfiffigem Konzept von den meisten Spielern ignoriert. Sega gibt der klugen Spielidee nun eine zweite Chance - das 3DS-Remake punktet zudem mit verbesserter Bedienung, mehr Übersicht und einem überzeugenden 3D-Effekt.

Worum geht's? Eure Spielfigur Danny turnt durch dreidimensionale Knobel-Levels, die aufgrund zahlreicher Ebenen mitunter sehr komplex ausfallen - er muss leuchtende Kugeln einsammeln und so den Ausgang aktivieren. Weil der Weg zu den Kugeln bzw. zum Ziel auf herkömmlichem Weg (laufen und springen) nicht zu meistern ist, dürft Ihr die Levels 'crushen'. Das heißt: Auf Knopfdruck erzeugt Ihr ein 2D-Abbild des 3D-Levels - und zwar genau aus der jeweils gewünschten Kameraperspektive. Je nachdem, aus welcher Blichrichtung Ihr 'crusht', entstehen ganz andere 2D-Abbilder, die Euch mit immer wieder neuen Plattformen und Wegen dem Ziel näher bringen. Durch Gegner, Schalter und unterschiedlich massive Blöcke erhält das Konzept weiteren Tiefgang. *ms*



3DS ...es sei denn, Ihr verwandelt die 3D-Welt in ein flaches 2D-Bild.



Matthias Schmid

8 von 10

"Einfallsreicher Knobler - jetzt weniger hübsch"

2007 bezeichnete ich "Crush" als 'geniale Idee', das hat sich beim 3DS-Remake nicht geändert. Schade nur, dass die düstere Optik einem weichgespülten 08/15-Look weichen musste - über diesen Schmerz kann mich auch der nette 3D-Tiefeneffekt nicht hinwegtrösten. Wer die praktische (aber auch sehr verlockende) Hilfefunktion nur selten nutzt, muss seine grauen Zellen mächtig anstrengen - aufgrund der komplexen 3D-Konstrukte und des etwas überladenen Regelwerks ist "Crush 3D" mitunter eher Arbeit als Vergnügen.

Schwierigkeit >> schwer	
Entwickler	>> Zoë Mode, England
Hersteller	>> Sega
Zirka-Preis	>> 45 Euro
Sprache	>> deutsch
Termin	>> im Handel

USK 0

Alternativen	
PSP	Crush (80 von 100 in Ausgabe 8)
DS	Mario vs. Donkey Kong: Aufruhr im... (74 von 100 in Ausgabe 16)

3DS Crush 3D

Pro	+ einfallsreiche Grundidee + kluger Mix aus 2D und 3D + Artworks & Kleidung freispielbar + gut verständliche Tutorials
Contra	- Prinzip auf Dauer etwas monoton - uncharmante Grafik

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 5 von 10

Sound: 5 von 10



SPIELSPASS

Kompetente Neuauflage eines tollen PSP-Knobelspiels - grafisch trister, dafür mit mehr Bedienkomfort.

DIGITAL-TV . MEDIEN . BREITBAND



Jetzt im Zeitschriftenhandel



sat+kabel ist auch als App für iPad und iPhone erhältlich

www.satundkabel.de

Einleitung >>

Spaß für die ganze Familie

Nintendo hat mit "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging" den Weg geebnet – Videospiele im Allgemeinen und Handhelds im Besonderen sind in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Auch jenseits klassischer Games für Intensiv-Zocker besteht Bedarf an interaktiver Unterhaltung. Nur die Bezeichnung dieses vermeintlich neuen 'Genres' bereitet Probleme: Die Industrie nennt es gerne 'Casual Games', übersetzt etwa 'beiläufige, zwanglose Spiele'. Unserer Ansicht nach trifft das nicht den Kern, da vermehrt Lernprogramme und Lebenshilfen jeglicher Art erscheinen. Für uns ist diese Mischung aus nicht allzu komplizierten Spielen und zugänglicher Wissensvermittlung ein Angebot an die ganze Familie, von den Enkeln bis zu den Großeltern, sich mit den elektronischen Taschenspielern zu beschäftigen. Allen Programmen gemein ist der spielerische Umgang mit dem jeweiligen Thema.

Insofern findet Ihr in unserer Familien-Rubrik alle Handheld-Titel jenseits typischer Zocker-Kategorien. Dazu haben wir uns drei Hauptgenres ausgedacht, die diese Programme sinnvoll zuordnen: 'Meine Bildung' umfasst alle Titel, bei denen die Wissensvermittlung im Vordergrund steht, 'Mein Verstand' versammelt jene Programme, die Eure grauen Zellen auf Vordermann bringen. 'Mein Leben' schließlich fasst alle Spiele zusammen, in denen Ihr in eine andere, spannende Rolle schlüpft, sozusagen ein zweites Leben durchspielt – ob als Liebhaber, Detektiv oder Tierpflegerin. Wichtig ist, dass keine Vorkenntnisse verlangt werden. Spiel rein, Handheld an, Spaß haben: So sieht im Idealfall der Ablauf aus.

Ob der Einstieg wirklich leicht fällt, ob sich hinter der knuffigen Präsentation ein sinnvoller Sprachtrainer, ein umfassender Reisebegleiter oder ein spannendes Tierabenteuer verbirgt, das verraten unsere Tests. Wir prüfen Grafik, Sound und Inhalt – nicht alles, was die Werbetexte auf der Packung versprechen, bewahrheitet sich.



3DS Erfolgreiche Landwirte bauen ihren Fuhrpark aus und beackern ihre Felder mit mehreren Maschinen, um den Ertrag schneller an den Mann zu bringen.



3DS Raps wächst langsamer als Weizen, lässt sich aber zu Biogas umwandeln. Gülle gibt es dann gratis dazu.

Landwirtschafts-Simulator 2012 3D

Mein Leben >> als Landwirt

Die PC-Version des "Landwirtschafts-Simulators" ist ein Phänomen. Kritiker und Hardcore-Spieler mäkeln seit Beginn der Serie an der stoischen Bauernhof-Idylle herum und trotzdem findet sich der Titel regelmäßig in der Spitzengruppe der Verkaufscharts wieder. Da war es nur eine Frage der Zeit, bis Astragon auch den 3DS mit einer eigenen Version beglückt.

Ungeübte Landwirte werden zu Beginn des Spiels ins kalte Wasser geworfen, denn es gibt kein Tutorial. Ihr bekommt einen Traktor, einen Mähdrescher, Anhänger, Pflug und Sämaschine an die Hand und werdet auf Euren Hof losgelassen. Herumstehende Symbole informieren immerhin darüber, was man auf den anfangs drei Feldern tun kann, alles andere steht in der umfangreichen Anleitung. Die ist zum komfortablen Spielen zwingend nötig, denn Euer Pflege-Areal ist groß und sorgt für Irrfahrten, weil konkrete Bezeichnungen auf der Karte auf dem unteren Bildschirm fehlen. Nur das Handbuch informiert über den Zweck der Fahrzeuge und die Standorte von Bahnhof, Tankstelle, Getreidemühle und Co.



3DS Um Mais direkt zu häckseln, bedarf es spezieller PS-Monster.

Habt Ihr Euch mit den Funktionsweisen der verschiedenen Geräte und den Vor- und Nachteilen Eurer drei Produkte Weizen, Raps und Mais vertraut gemacht, grabt Ihr Eure Felder um, sät die gewünschte Sorte aus, wartet ein bisschen und erntet dann die Erträge. Damit beliefert Ihr je nach Preislage und Nachfrage unterschiedliche Anlaufstellen, um von dem verdienten Geld neue Äcker zu kaufen und Euren Fuhrpark zu vergrößern. Dann kann das Ganze von vorne losgehen. Gegen einen geringen Lohn macht sich der Computer für Euch die Hände schmutzig; Ihr müsst aber trotzdem ein Auge auf all Eure Maschinen werfen, da Hindernisse wie zu nah am Feld geparkte Anhänger ein unüberwindbares Konstrukt für die künstlichen Hilfsarbeiter darstellen. Trotzdem sind sie unverzichtbar, denn die Feldarbeit gestaltet sich äußerst monoton. Es macht bis auf die Wahl des fahrbaren Untersatzes keinen Unterschied, ob Ihr Mutter Erde umgrabt, Samen streut oder Eure Felder düngt. Stets gilt es, in gleichmäßigen Bahnen langsam über die grau-braune Fläche zu tuckern. Abwechslung bieten zufällig auftauchende Missionen, bei denen Ihr innerhalb eines Zeitlimits Gegenstände wie Maschinenteile oder einen entlaufenen Esel sucht.

Auffällig unauffällig ist die triste Optik, die auch im dezenten 3D nicht reizvoller wird. Tiere und Menschen sucht Ihr vergeblich, nur Autos ziehen ihre Kreise auf den Straßen des stillen Örtchens. Außerdem wollen 17 Aufgaben erfüllt werden, in denen Ihr etwa alle Silos auffüllt oder mindestens 100 Kilometer zurücklegt. *tk*



3DS	Landwirtschafts-Simulator 2012
Hersteller	>> Astragon
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> 29. März
Pro	+ originale, detaillierte Fahrzeuge + realistischer Wirtschaftskreislauf + computergesteuerte Hilfsarbeiter
Contra	- unübersichtliche Karte - kein Tutorial - wird schnell monoton
Grafik	5 von 10
Sound	3 von 10

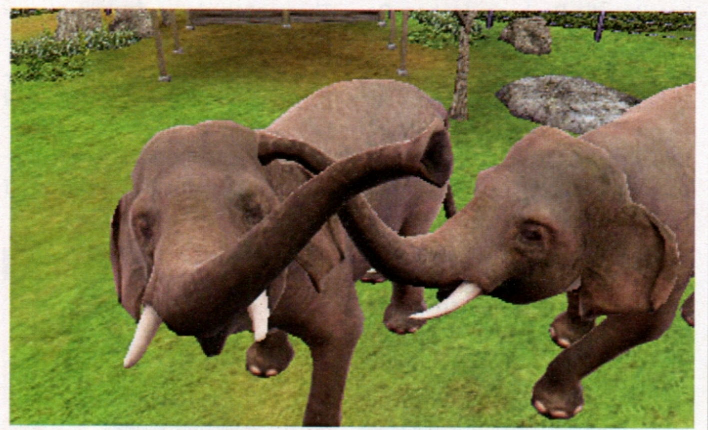
USK 0

6 von 10 WERTUNG

Landwirt-Idylle für Hobbybauern und Stadtflüchtlinge – Abenteuer und Abwechslung sucht Ihr aber vergeblich.

Zoo Resort 3D

Mein Leben >> als Zoo-Direktor



3DS Wer häufig die Tiere besucht, fleißig Fotos schießt und sie füttert, steigert seine Bindung zu den vierbeinigen Freunden – und schon machen sie Kunststücke.

Zoobesuche sollten in keiner Kindheit fehlen – doch was macht man, wenn es draußen stürmt oder schneit? Ubisofts "Zoo Resort 3D" lässt Kinder auf dem 3DS ihren eigenen Tierpark gestalten, unabhängig von Wetter und Eintrittspreisen. Nach einer langatmigen Story-Einführung, in der Euch Euer Opa in Textform seinen Zoo vererbt, platziert Ihr Tiere in Gehegen und beobachtet sie mit einem Fotoapparat. Wer gute Bilder macht, steigert das Besucheraufkommen auf dem virtuellen Internetblog des Zoos und damit auch die Zuschauerzahlen. Das bringt Punkte, die Ihr in neue Tierarten und Gebietserweiterungen investiert. Erfreut sich ein Tier großer Beliebtheit, steigt seine Bindung an Euch und es macht auf Wunsch Kunststücke, die noch mehr Kunden anlocken. Dieser simple Kreislauf ist schnell erlernt – die Routine wird aber insofern durchbrochen, da Ihr nicht aktiv festlegen könnt, welches Tier es in Euren Park verschlägt. Stattdessen investiert Ihr Punkte in verschiedene Zufallsgeneratoren für Fleisch- oder Pflanzenfresser und freut Euch, wenn besonders seltene Tierarten den Weg in den Zoo finden, welche den Besucherstrom besonders ankurbeln.

Die meiste Zeit verbringt Ihr in den Gehegen der Zwei- und Vierbeiner, wartet auf günstige Posen und versorgt sie mit passendem Futter. Streicheln oder anlocken, wie es bei "Nintendogs" möglich ist, könnt Ihr die Wildtiere jedoch nicht, was die persönliche Bindung einschränkt. Auch grafisch hat „Zoo Resort 3D" keine Chance gegen den Nintendo-Streichelzoo, zumal der 3D-Effekt weder ausgeprägt noch sinnvoll ist. *tk*



3DS Jedes Tier bevorzugt andere Nahrung, die Ihr nachkaufen müsst.



3DS Zoo Resort 3D

Hersteller	>> Ubisoft
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

Pro
- kindgerechtes Zoo-Management
- über 100 Tierarten
- digitales Tiernachschlagewerk

Contra
- langatmige Texteinführung
- wird schnell monoton
- keine Interaktion mit den Tieren

Grafik: 6 von 10
Sound: 3 von 10

6 von 10 WERTUNG

Gemütlicher Zoo-Manager mit simplem Wirtschaftskreislauf und starkem Fokus auf Tierpflege und -fotografie.

Sophies Freunde
Mode Designer 3D

Mein Leben >> als Mode-Designer



3DS Die Mädels auf dem unteren Bildschirm erteilen Euch Aufträge.



3DS Aus Eurer Garderobe wählt Ihr das passende Outfit fürs Model.

Viele junge Damen träumen davon, ihre eigene Mode zu entwerfen. Mit "Sophies Freunde: Mode Designer 3D" klappt dies erstmals auf Nintendos 3DS. Ihr schlüpft in die Rolle einer Klamottenkünstlerin und tretet sogleich in die Fußstapfen von Karl Lagerfeld.

Fortan schneidert Ihr Mode nach Eurem Geschmack – jedoch seid Ihr zu Beginn der Karriere in der Auswahl von Kleidungsstücken und Accessoires beschränkt. Das hindert Euch jedoch nicht daran, im Karriere-Modus Aufträge von Stars aus Funk und Fernsehen anzunehmen. Ihr kleidet die Kundin nach ihren Wünschen und verziert die gewählte Garderobe mit unterschiedlichen Mustern. Je zufriedener Eure Kundin, umso mehr Erfahrungspunkte erhaltet Ihr. Dadurch erweitert sich Eure Garderobe und Euer Portfolio an Mustern und Farben. Gleichzeitig schaltet Ihr neue Auftraggeber und zusätzliche Aufgaben frei. Der Haken ist, dass Rock, Bluse, Mantel & Co. Geld kosten, was Euer Konto belastet. Um die Taschen wieder aufzufüllen, wählt Ihr den Modus ‚Freies Spiel'. In vier unterschiedlichen Minispielen verkauft Ihr hier Eure eigenen Kollektionen oder bestimmt ein zum jeweiligen Outfit passendes Kleidungsstück. Leider ermüden die Minispiele schnell, da sie einerseits monoton sind und andererseits kein Lerneffekt möglich ist.

Obwohl Ihr Eure Kreationen mit Freunden tauschen und Euch gegenseitig Aufträge erteilen könnt, verliert Ihr schnell die Motivation. Der 3D-Effekt ist wenig ausgeprägt und bringt spielerisch nichts. Aus grafischer Sicht fehlt jegliche Animation, Kleidung und Models sind statisch. *fk*



3DS Kleidungsstücke wie den Rock verändert Ihr in Farbe und Muster.



3DS Sophies Freunde: Mode Designer 3D

Hersteller	>> Ubisoft
Spieler	>> 1 bis 2
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

Pro
- große Auswahl an Kleidungsstücken
- kreative Freiheit
- reichlich Aufträge

Contra
- Minispiele langweilen
- lieblose Präsentation
- langatmiges Spielgeschehen

Grafik: 5 von 10
Sound: 3 von 10

4 von 10 WERTUNG

Glitzernde Modewelt als biederes Outfit-Sammelsurium: einzig die Vielfalt der Kleidungsstücke überzeugt.

1. bis 4. Klasse (Version 2012) Meine Bildung >> Gehirn-Jogging

Konzentration und Aufmerksamkeit

Genau wie die Deutsch- und Mathe-Lernspiele aus dem Hause Franzis setzt auch "Konzentration und Aufmerksamkeit (2012)" auf Janosch-artige Grafik, ermutigende Kinderstimmen und stetige Wiederholung. Letzteres soll die Sinne der Schüler schärfen und Kombinations- und Auffassungsgabe trainieren. Ihr tragt Buchstaben in lückenhafte Wörter ein, filtert aus mehreren Begriffen den unpassenden heraus, setzt das Alphabet fort und vergleicht geometrische Muster mit Alltagsgegenständen. Richtige Antworten werden von den grob gezeichneten Cartoon-Charakteren lobend kommentiert, allerdings wiederholen sich die Sprüche schon bald. Falsche Eingaben ziehen einen Tadel nach sich und werden automatisch korrigiert, Hinweise auf den Lösungsweg gibt es aber nicht. Probleme bereiten die Rechenaufgaben: Da eine Schmierzettelfunktion fehlt, kommt es bei Rechnungen im Zehntausender-Bereich schon mal zu unnötigen Fehlern. Schlimmer ist aber die viel zu pingelige Abfrage beim Konturen-Nachzeichnen. Selbst bei einfachen Formen wie einer Zitrone schlagen die Aufgaben regelmäßig fehl, weil das Programm jede noch so kleine Abweichung vom vorgegebenen Gegenstand bestraft. Nicht nur bei jüngeren Spielern sorgt dies für Frustration und Unverständnis.

Die Aufgaben lassen sich, nach Themengebieten aufgeteilt, als gemischte Endlos-Variante oder in einem Prüfungsmodus absolvieren. Fortschrittsbalken informieren bei jedem der drei möglichen Spielerprofile, wie weit die wissenshungrigen Mini-Zocker mit dem Lernstoff gekommen sind. *tk*

DS Verwechslungsgefahr macht diese Übung für Kinder gar nicht so leicht.



DS Hier zeichnet Ihr einen Weg für das Mädchen zu seinem Fahrrad.



DS Die Alphabet-Aufgaben sind einen Tick zu simpel geraten.



DS Konzentration und Aufmerksamkeit (2012)

Hersteller	>> Franzis
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

Pro
- rund 1.000 Aufgaben
- drei Spielstände
- Kinderstimmen loben und trösten
- große Aufgabenvielfalt

Contra
- unkomfortable Rechenoberfläche
- keine Erklärung bei Fehlern

Grafik: 4 von 10
Sound: 5 von 10

5 von 10 WERTUNG

Die vielfältigen Aufgaben stärken Auge und Geist, wiederholen sich aber häufig und sind teilweise zu spitzfindig.

Bibi Blocksberg

Mathe: Klassen 1 bis 4 Meine Bildung >> Mathematik

Grundschulkinder mit Interesse an oder Schwierigkeiten in Mathematik schlüpfen mit diesem Lernprogramm in die Haut der freundlichen Hexe Bibi Blocksberg, die sich von ihren vier Freunden Moni, Marita, Dennis und Florian Nachhilfe geben lässt. Von den Grundrechenarten über das Erkennen einfacher geometrischer Formen bis zum Lesen von Uhrzeit und Kalender sowie komplexen Textaufgaben steht vieles auf dem Lehrplan, was in den ersten vier Schuljahren im Matheunterricht behandelt wird.

Jeder Jahrgang gliedert sich dabei in etwa zwanzig Aufgabenbereiche, am Ende wartet eine Klassenarbeit, bei der das dreistufige Hilfesystem abgeschaltet wird. Dieses weist bei Fehlern zuerst nur darauf hin, dass etwas nicht stimmt, bevor es im zweiten Schritt falsche Aufgabenteile markiert und sie zuletzt selbstständig korrigiert. Erklärungen der mathematischen Grundregeln fehlen jedoch genauso wie eine grundlegende Formelsammlung.

Durch die drei eigenständigen Spielerprofile können mehrere Kinder unabhängig voneinander mit dem Modul lernen; vier Fortschrittsbalken informieren darüber, wie weit sie mit dem Stoff der einzelnen Klassen vorangekommen sind. Die freundliche wie farbenfrohe Optik und die ermutigenden Sprüche von Bibi (ihre Freunde und die Klassenlehrerin bleiben stumm) motivieren zum Weiterlernen; ein frei beschreibbarer Bildschirm-Schmierzettel hilft bei komplexeren Aufgaben, Zwischenschritte zu notieren. Für längere Rechnungen und einen gleichzeitigen Schreib-Lerneffekt hätten wir uns eine Handschriftenerkennung gewünscht, doch die Zahleneingabe beschränkt sich auf eine etwas zu eng gestellte Ziffernreihe im unteren Bereich des Bildschirms. *tk*

DS Bibis Mathekurs besticht durch eine farbenfrohe Aufmachung.



DS Einfache Additionsaufgaben verpackt das Spiel immer wieder anders.



DS Mathe: Klassen 1 bis 4

Hersteller	>> Cornelsen
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

Pro
- etwa 8.500 Aufgaben
- echter Bibi-Sprecher
- große Übungsvielfalt
- dreistufiges Hilfe-System

Contra
- Korrekturen werden nicht erklärt
- keine Handschriftenerkennung

Grafik: 5 von 10
Sound: 7 von 10

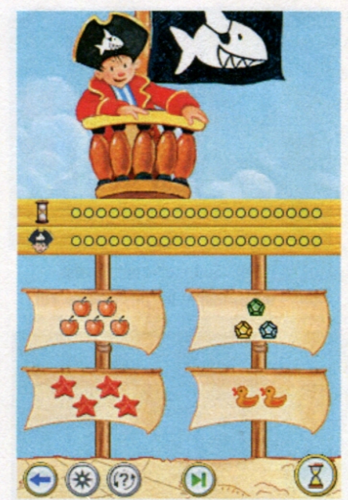
8 von 10 WERTUNG

Durch Bibi Blocksberg gerät das Mathe-Lernen zum zauberhaften Vergnügen – nur ihre Freunde sollten aktiver sein.

Lernerfolg Vorschule
Capt'n Sharky (Neue Version)

Meine Bildung >> Vorschule





DS Capt'n Sharky sagt Euch, wie viele Krabben er für seine Mannschaft braucht (Bild links) und übt mit Euch englische Zahlen und Begriffe (rechts).

Dass Dirk Bach noch etwas anderes kann, als Z-Promis im Dschungel zu verhöhnen, zeigt der rundliche Komiker als Synchronstimme des Kinderhelden Capt'n Sharky. Mit ihm und seinem Kumpel Michi lernen Vorschulkinder und Schulnovizen spielerisch ihre ersten Buchstaben, die Grundrechenarten, die Uhr und sogar ein paar englische Zahlen und Begriffe kennen. Das Lernprogramm unterteilt die Übungen sinnvoll und der Piratenkapitän erklärt jede Kategorie ausführlich in bester Tonqualität; Lesekenntnisse sind nicht erforderlich. Jede Aufgabe wird in drei Schwierigkeitsgraden gestellt, die man nach und nach freischaltet.

Bestandene Übungen belohnt Sharky mit einer Schatzkiste, 25 davon lösen ein Bonusspiel aus. Manchmal tritt der lernwillige Gamer in einen Wettstreit mit anderen Piraten und muss zum Beispiel Geldbeträge vergleichen und die größere Menge schneller anklikken als die Konkurrenz. Die Zeitlimits, bis der Computer antwortet, sind dabei für junge Spieler oft knapp bemessen.

Die Aufmachung ist gelungen; bunte Bilder, kleine Siegesanimationen mit tanzenden Krabben und große Symbole erfreuen auch kleine Zocker, die kryptischen Beschriftungen der Menüführung sorgen aber für manch' falschen Klick. *tk*

Mädchen-Version: Prinzessin Lillifee



Während der Piratenkapitän Sharky eher die Jungs anspricht, bekommen Mädchen mit "Lernerfolg Vorschule: Prinzessin Lillifee (Neue Version)" das identische Spiel in rosarotem Gewand. Hier leiten die blonde Lillifee und das Drachenmädchen Mira durch die verschiedenen Aufgaben; die Krabben und Schatztruhen wurden durch Schmetterlinge und Blümchen ersetzt. Ansonsten gelten die gleichen Stärken und Schwächen.



DS Capt'n Sharky (Neue Version)

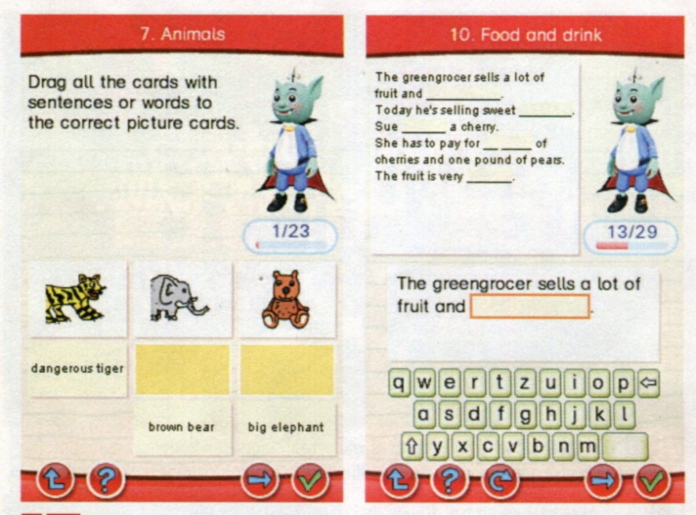
Hersteller	>> Tivola
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 25 Euro
Sprache	>> komplett deutsch (USK 0)
Termin	>> im Handel
Pro	schöner Zeichenstil sehr abwechslungsreich ohne Lesefähigkeit spielbar drei Schwierigkeitsgrade je Übung
Contra	manche Zeitlimits sind zu knapp Erklärungen häufig langwierig
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

7 von 10 WERTUNG

Geduldige Kids lernen mit Sharky (bzw.Lillifee) spielerisch wichtige Grundlagen für den Schuleinstieg.

Lernerfolg Grundschule (Neue Version)
Englisch Klasse 1-4

Meine Bildung >> Englisch



DS Jüngere Schüler ordnen Beschreibungen den richtigen Bildern zu und lernen dabei gleichzeitig Vokabeln (links), ältere füllen Lückentexte nach Gehör (rechts).

Englisch steht heute bereits in der Grundschule auf dem Lehrplan, deshalb bedient Tivola mit "Lernerfolg Gundschule: Englisch Klasse 1-4 (Neue Version)" alle Kinder, die mit ihrer ersten Fremdsprache Probleme haben. Das Programm teilt den Lernstoff in vier Schulklassen, hinter denen sich jeweils zehn Übungen in je zwei Schwierigkeitsgraden, eine Diktat- oder Orthographie-Funktion und ein Bonusspiel zur Belohnung verbergen. Die Aufgaben gliedern sich in verschiedene Lebensbereiche wie Kleidung, Spielzeug, Familie oder Herkunft und eignen sich deshalb gut dafür, konzentriert für einzelne Themen zu lernen.

Die Übungen, durch die der Vampir Freddy leitet, ähneln sich in den einzelnen Feldern stark: Ihr schiebt Bilder mit passenden Namenskärtchen zusammen, sucht aus mehreren Abbildungen (später Textschnipseln) die artfremde heraus, schreibt Diktate und übt englische Zahlen und Uhrzeiten. In den ersten Schuljahren setzt das Spiel vermehrt auf Bilder, die eine englische Sprecherin benennt und ab und zu auch mit Adjektiven ausstattet, später steht das Lesen und Verstehen englischer Wörter und ihrer textlicher Zusammenhang im Vordergrund. Eine Statistik informiert jederzeit darüber, wie gut der Spieler in der jeweiligen Übung voranschreitet. Die handschriftliche Texterkennung klappt tadellos.

Ein großes Problem ist die bei manchen Begriffen undeutliche Aussprache der Sprecherin. Worte wie 'red' und 'bread' lassen sich erst nach mehreren Wiederholungen unterscheiden und sorgen bei Diktaten für unnötige Fehler. Dafür binden sich die vier Bonusspiele gut in den Lernalltag ein: Mit jeder erfolgreichen Übung sammelt der Spieler Zeit, die er mit simplen Klonen von "Snake", "Breakout" & Co. verbringen darf. Ungeduldige Gamer entspannen sich also auch nach kurzen Lernphasen ein paar Minuten und müssen nicht erst stundenlang Sterne sammeln. *tk*



DS Englisch Klasse 1-4 (Neue Version)

Hersteller	>> Tivola
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 25 Euro
Sprache	>> komplett deutsch (USK 0)
Termin	>> im Handel
Pro	große Themenvielfalt mehrere Speicherplätze Bonusspiele für fleißige Spieler komplett vertont
Contra	Sprecher ist manchmal undeutlich kein internes Vokabelheft
Grafik	3 von 10
Sound	5 von 10

6 von 10 WERTUNG

Sinnvoll gegliederter Englisch-Grundkurs mit allen relevanten Alltagsthemen, der auch Lernmuffel motiviert.

Die Krieger des Kaisers
Mahjong 3D

Mein Verstand >> Brettspiel



3DS Das Spielfeld wird mit Gimmicks wie vorbeifliegenden Vögeln aufgepeppt. Dafür ist es teilweise anstrengend, die detaillierten Steinbeschriftungen zu unterscheiden.

"Mahjong 3D" basiert auf dem bekannten "Shanghai"-Konzept, bei dem Ihr eine aus einzelnen Steinen bestehende Figur abbaut. Dies gelingt, indem Ihr paarweise identische Spielsteine entfernt. Es dürfen aber nur jene Exemplare weggenommen werden, die weder von oben bedeckt noch von links und rechts verbaut sind.

Kernstück ist die umfangreiche Kampagne, bei der Euch als chinesischer Feldherr über 160 Rätsel erwarten. Überwiegend müsst Ihr teils unter Zeidruck alle Steine entfernen, gelegentlich kommt Euch ein Computergegner in die Quere. Dann bauen beide Kontrahenten gleichzeitig Paare ab - was sich in der Praxis aber als nervig entpuppt. Nach und nach kommen Bauelemente mit Spezialfunktionen sowie Gefährten dazu, deren Fähigkeiten Ihr sinnvoll einsetzt. Diese Ergänzungen führen jedoch dazu, dass die schlichte und langjährig bewährte Finesse des Grundkonzepts überladen wird. Die frustigen Sackgassen-Situationen mangels anwählbarer Steinpaare bleiben trotz der spielerischen Updates nicht aus.



3DS Die Story-Dialoge werden nicht sonderlich hübsch präsentiert.

Abseits der langatmigen Kampagne könnt Ihr nur spielen, was Ihr in dieser bereits freigeschaltet habt - gerade die alternativen Steinpaare seht Ihr lange nicht. Dabei wären diese sinnvoll, denn das Standardset ist kleinteilig geraten und strengt deshalb die Augen auf Dauer ziemlich an. Auch bei der Steuerung hätten wir uns mehr Varianten gewünscht, denn mit dem Stylus auf dem unteren Bildschirm einen Marker oben zu bewegen, fühlt sich hin und wieder ungenau an. *us*

3DS Mahjong 3D

Hersteller	>> DTP
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 35 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 0

Pro
- Grundprinzip funktioniert gut
- ordentliche Anzahl Puzzles
- Editor für eigene Aufgaben...

Contra
- ...der aber umständlich ist
- 3D-Effekt ohne Mehrwert
- Steinmuster sind teils zu filigran

Grafik: 4 von 10
Sound: 5 von 10

5 von 10 WERTUNG

Solide Interpretation des klassischen Suchspiels, aber mit einigen unglücklichen Spieldesign-Ergänzungen.



3DS Kurios: Den Spielfeld-Editor müsst Ihr mit dem Steuerkreuz bedienen.

Greatest
Casual Collection

Mein Verstand >> Spielesammlung



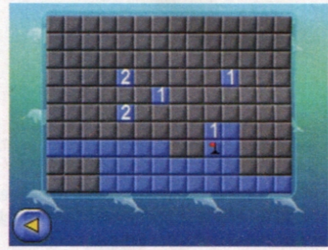
DS Bei "Sudoku" gebt Ihr die Zahlen umständlich per Kreismenü ein.



DS Die simple Optik macht die Orientierung bei "Mahjong" einfacher.



DS "Solitaire" beglückt Euch mit vorgegebenen Kartenkonstellationen.



DS Bei "Minesweeper" spielt das Glück eine große Rolle.

Vier beliebte Denksportdisziplinen fanden den Weg auf das Modul, in der Summe sind 500 Aufgaben zu lösen - schauen wir uns die Spiele der „Greatest Casual Collection" der Reihe nach an.

Bei "Mahjong" baut Ihr einen Steinchenturm ab, indem Ihr passende Paare entfernt - das geht aber nur, wenn die gewünschten Klötze entweder von links oder rechts frei zugänglich sind. Beim populären Zahlenrätsel "Sudoku" könnt Ihr die Zahlen nicht auf den Touchscreen schreiben, sondern müsst per Stylustipper ein kreisförmiges Auswahlfeld aufrufen und dort eine Nummer aussuchen. Auch Notizen als Gedächtnisstütze sind leider nicht möglich.

Nahe am Glücksspiel ist "Minesweeper", bei dem Ihr ein Gitterfeld aufräumt, ohne eine der versteckten Bomben zu berühren. Deren Lage lässt sich trotz Hinweisen in bereits aufgedeckten Feldern nicht immer eindeutig bestimmen - wenn Ihr Pech habt, erwischt Ihr sogar schon beim ersten Versuch einen Knallkörper.

"Solitaire" schließlich verblüfft durch eine seltsame Einschränkung: Statt nämlich wie sonst üblich bei der Kartenlegerei das Deck zufällig zu mischen, könnt Ihr nur aus vorgegebenen Situationen wählen. Das reduziert den Wiederspielwert und sorgt auch für ärgerliche Momente: Oft ist keine vorausschauende Planung möglich, weshalb eine Lösung dann nur durch stumpfes Ausprobieren lösbar wird.

Die Präsentation der Spielesammlung geriet arg funktionell. Grafische Gimmicks machen sich rar, dafür sind wichtige Elemente wie Kartenwerte und Steinmuster gut zu erkennen. Wer sich daran und an der teils etwas fummeligen Steuerung nicht stört, erhält zumindest viel Knobelmaterial für sein Geld. *us*



DS Greatest Casual Collection

Hersteller	>> MSL
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 0

Pro
- vier klassische Knobelspiele
- viele Aufgabenstellungen
- kein überflüssiger Schnickschnack

Contra
- arg nüchtern präsentiert
- Steuerung bei Sudoku unflexibel
- keine zufallsgenerierten Rätsel

Grafik: 3 von 10
Sound: 4 von 10

5 von 10 WERTUNG

Arg trocken inszenierte, aber trotz kleiner Macken solide Sammlung von vier Denksport-Klassikern.

Mind Quiz: Gehirntraining 3D

Mein Verstand >> Gehirn-Jogging

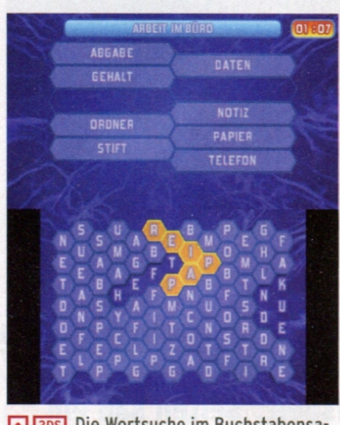
Nachdem Nintendo selbst kein Interesse zeigt, kurzfristig ein 3DS-"Kawashima" zu veröffentlichen, nutzen andere Hersteller die Marktlücke. Als erster Kandidat bewirbt sich Ubisoft mit "Mind Quiz: Gehirntraining 3D" um die Gunst der Käufer.

Mit Werbeslogans wie '90-Tage-Programm' und '700 aufregende Spiele' sollen Graue-Zellen-Freunde angelockt werden, doch die Wirklichkeit fällt nüchterner aus. Zwar stimmen die Zahlen durchaus, doch hinter dem 'Programm' versteckt sich eine stets gleich ablaufende Übungsform, die 90 Mal in leichten Variationen aufgetischt wird. Erst absolviert Ihr simpel gestrickte Minispiele aus den vier Bereichen Merken, Zahlen, Bild und Wort. Danach ist ein zweites Quartett an der Reihe, das schwieriger zu bewältigen ist. Dass die Aufgaben überwiegend ohne einfallsreiche Ideen auskommen, würde weniger stören, wäre die Präsentation nicht so fade. Simple Symbole und monoton-blaue Hintergründe bestimmen das Bild. Der teilweise ansehnliche 3D-Ebeneneffekt irritiert zudem mehr, als dass er hilft.

Für kurze Runden zwischendurch wären die spröden Rechenrätsel, Wortsuchereien und Gedächtnisübungen trotzdem akzeptabel. Doch "Mind Quiz" versäumt es, langfristig zu motivieren. Zwar könnt Ihr in schnöden Textseiten präsentierte Fakten rund um das Gehirn freischalten, dafür wird kein Tagebuch geführt und auch keine Leistungskurve für die Dauer der Anwendungen erstellt.



3DS Sympathische Gimmicks wie der Zahlenfrosch sind selten.



3DS Die Wortsuche im Buchstabensalat überfordert ungeübte Gehirn-Jogger.

Bleiben nur die Beurteilungen der eben absolvierten Aufgaben, wobei deren Wertungskriterien nicht immer ersichtlich sind. An dem spielerischen Pfiff und der Langfrist-Motivation eines "Kawashima" kann "Mind Quiz" leider nicht kratzen. *us*



3DS Mind Quiz: Gehirntraining 3D	
Hersteller	>> Ubisoft
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel
Pro	einfache Bedienung mit Stylus; klare Struktur; viele Übungen...
Contra	...aber nur vier Aufgabengebiete; zu nüchterne Präsentation; Texte teils anstrengend zu lesen
Grafik	3 von 10
Sound	4 von 10
Wertung	5 von 10

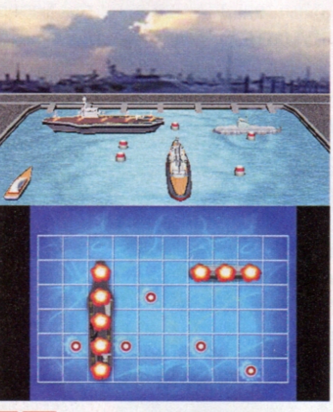
Denkaufgaben-Sammlung, die zwar umfangreich ist, aber keinen "Kawashima"-Charme entwickelt.

50 Denk & Logikspiele 3D

Mein Verstand >> Spielesammlung

Mit vier Aufgabenfeldern, hinter denen sich 50 Minispiele mit über 1.000 Levels verbergen, sollen Gelegenheitsspieler, Bus- und Bahnfahrer zum 3DS gelockt werden. Die räumliche Sicht nutzen die meisten Spiele nur als optisches Schmankerl, bei "Schach", "Streichhölzer zählen", den "Türmen von Hanoi" und anderen Disziplinen seht Ihr das Spielfeld einerseits in zweckdienlicher 2D-Grafik und andererseits als hübscheres 3D-Abbild auf dem oberen Bildschirm. Andere Aufgaben wie "Kistenschieben" und "Darts" legen die Steuerung auf den unteren Screen und zeigen oben, was passiert. Apropos "Darts": Die ansonsten fehlerfreie Steuerung macht bei der Pfeilwerferei schlapp, gezielte Würfe erweisen sich in den Testsessions selbst bei größtmöglichem Feingefühl als nicht durchführbar.

3DS "Mach 3" präsentiert sich zweckmäßig und ohne optische Spielereien.



3DS Auf dem oberen Screen brennen die eigenen Schiffe, unten die feindlichen.

Die Aufmachung der Spiele reicht von karg bis ordentlich, spektakuläre Bilder solltet Ihr nicht erwarten. Die computergesteuerten Gegenspieler bei "Black Jack" sind nur starre Puppen, beim "Tennis" wurde sogar gänzlich auf Sportler sowie Zuschauer verzichtet und auf dröge "Pong"-Balken aus der Videospiel-Pionierzeit gesetzt. Der 3D-Effekt funktioniert ordentlich, die langweiligen Szenarien werden durch die neue Technik aber trotzdem nicht zum Augenschmaus. Auf die Ohren gibt es abgesehen von standardmäßigen Soundeffekten nur austauschbares Jazz-Gedudel, das Ihr schnell genervt ausschaltet.

Speicher- und abrufbare Fortschrittsbalken, Highscore-Tabellen oder eine andere Form von Belohnung existieren nicht – das lässt die Motivation schnell in den Keller sinken. Immerhin findet Ihr durch sternförmige Markierungen schnell alle Spiele, in denen Ihr schon aktiv wart. Damit dieses System auch noch funktioniert, wenn ein Großteil der Disziplinen ausprobiert und damit markiert ist, färben sich besonders oft gespielte Disziplinen golden. *tk*



3DS 50 Denk & Logikspiele 3D	
Hersteller	>> Rondomedia
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel
Pro	50 Spiele, aufgeteilt in 4 Bereiche; Anleitung für jede Disziplin; Markierung für Favoriten
Contra	Statistiken nicht speicherbar; langweilige Hintergrundmusik; lieblose Aufmachung
Grafik	3 von 10
Sound	2 von 10
Wertung	5 von 10

Große Spieleauswahl für zwischendurch; Grafik, Sound und Ausstattung sind jedoch lasch & lieblos.

Sony PSP >>



An der Wand findet Schülerin Seiko die übel zugerichteten Überreste eines früheren Opfers – auf grafisch so explizite Szenen trefft Ihr aber selten.



Nicht nur der Charakterbildschirm erinnert an ein klassisches Rollenspiel, Kämpfe wie etwa bei einem "Final Fantasy" gibt es allerdings nicht.

Corpse Party

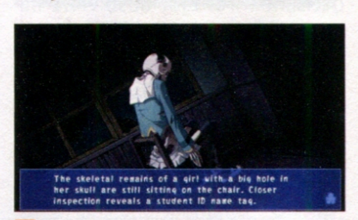
Abenteuer >> Interaktiver Roman

Horrorwolf im Pixel-Schafspelz: Selten sah ein Spiel so harmlos aus und war doch so böse.

Eine Freundesgruppe findet sich voneinander getrennt in einem verfallenen Schulgebäude wieder: Vor vielen Jahren muss dort etwas Grauenhaftes passiert sein, ein Entkommen aus dem maroden Gemäuer scheint unmöglich. Zahlreiche Leichen zeugen von früheren Leidensgenossen, die wohl das gleiche Schicksal ereilte. Schnell wird klar, dass sich hier ein paar ziemlich gefährliche Geister in den düsteren Gemäuern der Lehranstalt herumtreiben.

Wie in einem klassischen 16-Bit-Rollenspiel lauft Ihr mit niedlichen Sprites durch die Gänge, erforscht die Umgebung und löst gelegentlich einfache Rätsel. Wirklich schwer wird's nie, aber "Corpse Party" ist auch kein reines Adventure, sondern eine Art interaktiver Roman - ähnlich wie die "Phoenix Wright"-Spiele auf Nintendos DS punktet die Horrormär durch ein tolles Skript und eine spannungsgeladene Atmosphäre.

Und die hat es in sich: Mit einer fantastischen Sound-Kulisse, die besonders über Kopfhörer für permanente Gänsehaut sorgt, und hervorragend geschriebenen (englischen) Texten braucht das Spiel kaum plakativ dargestellte Gewalt, um zu schocken. Manch ein grausamer Tod wird nur mit Worten und Geräuschen geschildert, die ebenso trost- wie ausweglose Stimmung hat Euch schon bald gepackt. Gibt es für die Freunde einen Ausweg, oder werden sie auch verhungern und den Verstand verlieren? Wer sich auf die fünf zunehmend dramatischer werdenden Kapitel von "Corpse Party" einlässt, sollte starke Nerven mitbringen - und natürlich gute Englisch-Kenntnisse. *tn*



Fragen über Fragen: Was mag der toten Schülerin wohl zugestoßen sein? Und wollen wir das wirklich wissen?



Corpse Party	
Schwierigkeit	>> einfach
Hersteller	>> Xseed
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 15 Euro
Sprache	>> englischer Text

Grafik 5 von 10
Sound 10 von 10
8 von 10 SPIELSPASS

Es gruselt: bitterböse Fernost-Horrorstory, die Euch trotz simpler Grafik durch die Hölle gehen lässt.

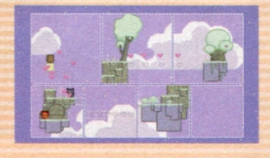
>> SOFTWARE-NEWS

6 unter 6 Euro: Schnäppchen-Tipps für PSP-Minis-Möger

Speedball 2 Evolution (6 Euro) • Das auf dem Heimcomputer Amiga berühmt gewordene futuristische Rüpel-Handball macht in seiner modernisierten Form eine feine Figur: Die flotte Spielmechanik und gute Steuerung blieben erhalten, grafisch gibt's dafür mehr Abwechslung.



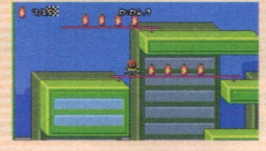
Where is my Heart? (5 Euro) • Hüpft als dreiköpfige Monsterfamilie durch bildschirmgroße, in charmanter Pixelgrafik gehaltene und oft im Mosaikstil verwürfelte Levels Richtung Ziel und löst teils knackige Rätsel mit den Spezialfähigkeiten der einzelnen Mitglieder.



One Epic Game (3 Euro) • Die Spielmechanik könnte kaum simpler sein: Euer Star läuft automatisch nach rechts, Ihr könnt ihn nur auf Knopfdruck springen und ballern lassen. Dank launiger Story und witzigen Umgebungen macht die Punktehatz gehörig Spaß.



Tiny Hawk (3 Euro) • Als kleiner Skater wetzt Ihr durch horizontale Levels, sammelt Dosen und versucht, möglichst schnell zum Ziel zu kommen. Mit 32 Levels ist der Umfang solide, die Pixelgrafik ist einfach, aber übersichtlich und die Steuerung problemlos.



Prehistoric Isle (2,50 Euro) • In der Umsetzung eines SNK-Automaten fliegt Ihr mit einem Doppeldecker durch hübsche Pixel-Szenarien voller Dinosaurier und schießt auf alles, was sich bewegt. Das 4:3-Bild ist angenehm scharf, leider fehlt der Zweispieler-Modus.



Mecho Wars (5 Euro) • Die altmodische Strategie-Schlacht erinnert frappierend an Nintendos Taktik-Klassiker "Advance Wars" und setzt das offensichtliche Vorbild gelungen um. Die bunte Grafik ist übersichtlich, die Karten sind fordernd und auch der Umfang passt.



Phantom Brave: The Hermuda Triangle

Denken >> Runden-Strategie

Seit den "Disgaea"-Spielen gilt Nippon Ichi als Spezialist für knackige Taktik-Kost im niedlich-harmlosen Anime-Gewand - da reiht sich "Phantom Brave" nahtlos ein. Ihr verfolgt die Geschichte der Geisterbeschwörerin Marona und ihres treuen Beschützers Ash, die sich im Auftrag verschiedener Insulaner um übernatürliche Bösewichter kümmern.

Spielerisch bietet "Phantom Brave" interessante Kniffe: Es verzichtet auf die typische Felder-Unterteilung der Kampfgebiete und lässt Euch nicht einfach normale Truppen ins Gefecht senden. Ihr beschwört geisterhafte Helfer und bindet sie an Objekte in der Umgebung. Steine sorgen für Widerstandskraft, Waffen für mehr Offensive - knackigen Taktik-Gefechten steht nichts mehr im Weg.

Inhaltlich basiert "The Hermuda Triangle" auf einer seit langem erhältlichen PS2-Vorlage, bietet aber auch die Story-Erweiterungen der nur in den USA erschienenen Wii-Umsetzung. An die Qualität des famosen "Tactics Ogre: Let Us Cling Together" kommt "Phantom Brave" trotz innovativer Ideen aber nicht ran. *tn*



Grafisch bleibt "Phantom Brave" dem klassischen Nippon-Ichi-Pixelstil treu.



Phantom Brave: The Hermuda Triangle

Schwierigkeit	>> schwer
Hersteller	>> NIS America
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Sprache	>> komplett englisch

Grafik: 5 von 10
Sound: 7 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Hinter der putzigen Hülle verbirgt sich ein hochkomplexes Strategiespiel, das vor allem Könner anspricht.

Gladiator Begins

Action >> Beat'em-Up



Was heute Dschungelcamp & Co. sind, waren vor 2.000 Jahren römische Gladiatorenkämpfe - die könnt Ihr hier nachspielen. Baut einen Kämpfer, rüstet ihn auf und stellt Euch in der Arena den Gegnern. Die Steuerung ist eingängig, eine Vielzahl an Waffen, Skills und Ausrüstung sorgt für die nötige Flexibilität. Leider ist der Schwierigkeitsgrad unausgewogen: Dominiert Ihr den einen Gegner noch ohne Probleme, verarbeitet Euch der nächste zu Hackfleisch. Mit etwas mehr Feintuning wäre locker mehr drin gewesen. *tn*

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> PQube
Spieler	>> 1 bis 2
Zirka-Preis	>> 15 Euro
Sprache	>> komplett englisch

Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Spielerisch flexibles Arena-Gemetzel mit unberechenbaren Gegnern.

Cladun X2

Abenteuer >> Rollenspiel



Im Vergleich zum Erstling hat sich wenig beim Rollenspiel verändert. Der hübsche Pixellook wurde ebenso wie das fordernde Spielprinzip beibehalten. Ihr bildet mit Euren Figuren magische Kreise, um die umfangreichen Labyrinthe zu durchkämmen, und jagt Erfahrungspunkten und Fundstücken hinterher. "Cladun X2" lockt Veteranen mit frischen Helden, neuen Orten und interessanter Ausrüstung. Wer den Erstling bereits mochte, greift guten Gewissens zu. Leider wurde dieses Mal auf den Mehrspieler-Modus verzichtet. *tn*

Schwierigkeit	>> schwer
Hersteller	>> NIS America
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Sprache	>> englischer Text

Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Knackig-komplexe Rollenspiel-Kerkerhatz im stimmigen 8-Bit-Retrolook.

Hoard

Action >> Action-Strategie

Warum immer nur den mutigen Rittersmann spielen? Bei "Hoard" schlüpft Ihr ins schimmernde Schuppenkleid eines mächtigen Drachen und röstet die Schlösser und Dörfer eines betulichen Fantasy-Ländchens. Wie Kollege Smaug hat der "Hoard"-Drache das Ziel, einen mächtigen Schatz anzusammeln. Dazu richtet Ihr ordentlich Chaos und Zerstörung an, jede destruktive Aktion zahlt sich in barer Münze aus. Die so 'verdiente' Kohle lagert Ihr im Drachenhort, der zusehends anwächst. Münzen entscheiden nicht nur über Sieg und Niederlage, mit ihnen wertet Ihr Eure Attribute auf.

Alleine ist das grafisch eher schlichte "Hoard" spaßig, mit drei feindlich gesinnten Drachen im Mehrspielermodus kommt jedoch richtig Laune auf. Wie Ihr dabei vorgeht, ist komplett Euch überlassen: Legt Ihr lieber die Umgebung in Schutt und Asche und zwingt die Bauern, Euch regelmäßig Tribut zu zollen? Oder wollt Ihr Euren Konkurrenten auflauern und denen das Leben schwer machen? Am Ende gewinnt, wer nach Ablauf des Zeitlimits die meisten Schätze angehäuft hat. *tn*



Grafisch ist "Hoard" eher schlicht, was der Übersichtlichkeit dient.



Hoard

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Big Sandwich Games
Spieler	>> 1 bis 4
Zirka-Preis	>> 8 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Angenehm destruktiver Drachenspaß, der vor allem im Mehrspieler-Modus bestens amüsiert.

Gen San

Reaktion >> Jump'n'Run

Mit einem großen Holzhammer bewaffnet zieht Handwerker Gen gegen den Kurokumo-Konzern in die Schlacht, weil der seine Heimatstadt dem Erdboden gleichmachen will. Die witzig präsentierte Action-Hüpferei verleugnet ihre Arcade-Wurzeln zu keiner Sekunde: So haucht Gen ohne das entsprechende Extra bereits nach einem Treffer sein Leben aus. Der Schwierigkeitsgrad ist stets herausfordernd, ohne etwas Timing und viel Geschick kommt Ihr nicht weit. Für Abwechslung sorgen neue Kostüme für den Helden, die ihm neue Fähigkeiten und Waffen verleihen. "Gen San" gefällt mit sauberer, eingängiger Steuerung, bunter Grafik und viel schrägem Humor. Allerdings kommt es immer wieder zu leichten Slowdowns, die den Spielfluss ausbremsen. Trotzdem ist "Gen San" (auch als "Hammerin' Hero" bekannt) ein lohnenswerter Download nicht nur für eingefleischte Fans klassisch-japanischer Actionkost. *tn*





Euer Held hat einen dicken Hammer und räumt allerorts damit auf.

Gen San

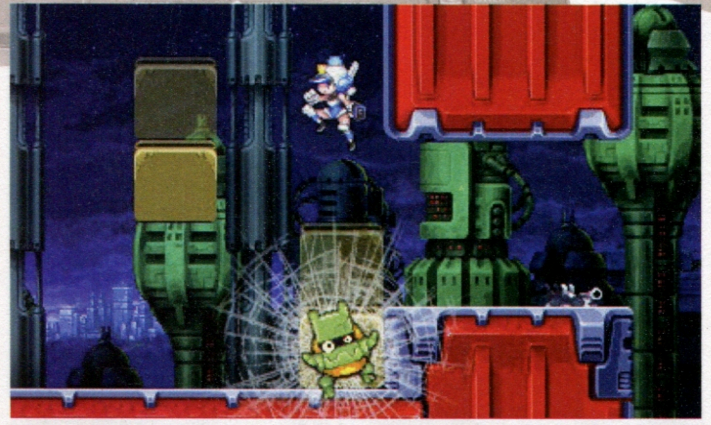
Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Irem
Spieler	>> 1 bis 4
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> komplett englisch

Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Simpel-spaßige Action-Hüpferei alter Schule im modernen Polygon-Gewand zeitgemäß aufpoliert.

Nintendo 3DS >>



Die braunen Blöcke links im Bild könnt Ihr auf Knopfdruck nach vorne und hinten schieben – bei aktiviertem 3D-Effekt erkennt Ihr die Ebenen deutlich besser.



Bei "Mighty Switch Force" wird keineswegs nur geknobelt und gesprungen: Lästige Gegner bekommen Patricias Dienstwaffe zu spüren.

Mighty Switch Force

Reaktion >> Geschicklichkeit

Ein Gefängnisausbruch als Auftakt zum bisher lustigsten 3DS-Download

MOBILE GAMER BEST BUY GOLD AWARD

Die wilden Hooligan-Schwestern haben durch einen dreisten Ausbruch ihre Haftstrafe verkürzt, nur Officer Patricia Wagon ist ihnen auf der Spur. In 16 abwechslungsreichen 2D-Levels gilt es, alle fünf Blondinen zu finden und anschließend den Level-Ausgang zu erreichen. Patricia kann nicht nur springen und schießen, sondern auch auf Knopfdruck Blöcke in den Vorder- bzw. Hintergrund schieben. So umgeht Ihr Hindernisse und löst die kleinen Rätsel der zunehmend komplexer werdenden Szenarien. Aber Vorsicht: Steht Patricia einem Block im Weg, hat das fatale Auswirkungen! Auf der Suche nach den Schwestern spielt Ihr stets auf Zeit: Nur mit ordentlicher Level-Kenntnis und der richtigen Portion Planung und Geschicklichkeit habt Ihr eine Chance auf die Bestzeit.

Auf Entwickler WayForward ist auch auf dem 3DS Verlass: Nachdem die Truppe aus Kalifornien u.a. mit "Shantae: Risky's Revenge" das Kronjuwel der DSi-Ware-Spiele ablieferte, zieht sie auch beim 3DS-Debüt alle Register. Das Spielgefühl ist tadellos, der Ebeneneffekt plastisch und dazu spielerisch sinnvoll eingesetzt. Dabei verblüfft es, wie gut liebevolle 2D-Grafik und die Tiefenwirkung des 3DS zusammen passen. Gerade das großartige Design ist es, das "Mighty Switch Force" auszeichnet: Die Hintergründe sind nur so gespickt mit Details und die Animationen herrlich detailliert – das sollten sich 3DS-Spieler nicht entgehen lassen. *tn*



Blondes Gift: Ihr seid den Hooligan-Schwestern stets auf den Fersen.

3DS Mighty Switch Force	
Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> WayForward
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 6 Euro
Sprache	>> englischer Text

Grafik: 9 von 10
Sound: 9 von 10

9 von 10 SPIELSPASS

Schicke Mischung aus Hüpfspiel und Puzzle mit intelligenter Nutzung des Tiefeneffekts.

>> SOFTWARE-NEWS

6 für 6 Euro: 3D Classics – 8-Bit-Oldies in neuem 3DS-Gewand

Excitebike • Beim pixeligen Urahnen der heute so beliebten Geschicklichkeitsfahrten heizt Ihr aus der Seitenperspektive mit einem Motorrad über knifflige Hindernis-Kurse und wagt dabei gefährliche Sprünge. Der Tiefeneffekt kommt hier ausgesprochen gut rüber.



Xevious • Dem Urvater der Vertikal-Shooter merkt man sein Alter deutlich an: Das Spieltempo ist gemächlich, die Waffen wenig durchschlagend und der Sound geht nach kurzer Zeit gewaltig auf die Nerven. „Xevious" ist eindeutig nur ein Fall für Nostalgiker und Klassiker-Sammler.



Twinbee • Das knuffige Raumschiff kennen Veteranen vielleicht noch aus "Parodius", als Download gibt es eine Umsetzung des nur in Japan erschienenen NES-"Twinbee2 mit einem netten, aber nicht allzu spektakulären Tiefeneffekt. Brauchbare Ballerkost, aber kein Meisterwerk.



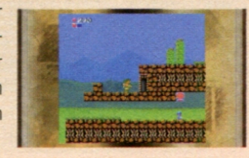
Urban Champions • Die bislang größte Gurke unter den '3D Classics': Das simple Geprügel Mann gegen Mann konnte schon auf dem NES niemanden vom Hocker reißen, die Zeit war nicht gnädig zur groben Klotzgrafik und der trägen Steuerung. Da reißt auch der 3D-Effekt nichts raus.



Kirby's Adventure • Das erste NES-Abenteuer wurde sauber auf den 3DS übertragen und spielt sich immer noch gut. Leider ist der 3D-Effekt nicht allzu prominent. Schade außerdem, dass das Bild nicht ans breitere Format des 3DS angepasst wurde – trotzdem ein feines Hüpf-Vergnügen.



Kid Icarus • Kurz vor dem Erscheinen des neuen "Uprising" kommt das Original-Abenteuer des geflügelten Pit als Download. Das beginnt schwer und wird nach hinten immer einfacher, gefällt aber mit abwechslungsreichem Spielablauf und hübschen neuen Hintergründen.



Pullblox

Denken >> Knobelspiel



Intelligent Systems ist eines von Nintendos cleversten Entwicklungsstudios, was man ihrem Knobler prompt anmerkt. Dieser überzeugt nicht nur mit tollen Puzzles, sondern bindet auch den 3D-Effekt intelligent ein. Durch kluges Ziehen und Schieben einzelner Ebenen erschafft Ihr ein Konstrukt aus jeder Menge Plattformen – Euer Ziel ist es, dieses Gebäude bis ganz nach oben zu besteigen.

Jedes Konstrukt ist in viele Elemente unterteilt, die Ihr individuell verschiebt, außerdem kann Euer Held springen. Da Ihr die Teile stets in den Vorder- und Hintergrund bewegt, kommt der 3D-Effekt bestens zur Geltung und hilft in den kniffligeren Levels bei der Orientierung. Das enorm spaßige und umfangreiche Paket wird durch einen effektiven und schnell verstandenen Editor komplettiert: Hier erschafft Ihr eigene Puzzles und tauscht diese per QR-Code mit anderen Spielern. Für ein ebenso innovatives wie gelungenes Knobelspiel hätte man noch vor ein paar Jahren locker den Vollpreis zahlen müssen – deshalb auf keinen Fall verpassen. *tn*



Die Grafik von "Pullblox" ist niedlich, aber vor allem erfreulich übersichtlich.



3DS Pullblox

Schwierigkeit	>> schwer
Hersteller	>> Nintendo
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 6 Euro
Sprache	>> deutsche Texte

Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

9 von 10 SPIELSPASS

Cleveres und forderndes Puzzle-Spiel mit originellem Konzept, das länger fesseln kann.

Pyramids

Reaktion >> Geschicklichkeit 3DS



Obwohl "Pyramids" eine 3DS-Exklusiventwicklung ist, wird der Tiefeneffekt kaum genutzt. Die Levels der Rätsel-Geschicklichkeits-Mischung sind exakt einen Bildschirm groß und übersichtlich, aber trotzdem verzwickt: Ihr sucht Schätze, weicht Gegnern aus und öffnet verschlossene Türen. Eure wichtigste Fähigkeit dabei: Ihr könnt auf Knopfdruck Blöcke erschaffen und wieder verschwinden lassen. So liefert „Pyramids" ein paar nette Herausforderungen, per QR-Code könnt Ihr dazu neue Stufen freischalten. *tn*

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Enjoy Gaming
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Sprache	>> deutsche Texte

Grafik: 5 von 10
Sound: 6 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Ordentlicher Puzzle/Hüpfspiel-Mix, der den 3DS nicht allzu sehr fordert.

Let's Golf 3D

Sport >> Golf 3DS

Das eigentlich auf Mobiltelefonen beheimatete Golf-Spektakel schlägt jetzt auch auf dem 3DS ab. Sechs Kurse und ebenso viele Sportler erwarten Euch, sogar Rollenspiel-Elemente sind mit von der Partie – als Dank für gute Leistungen steigert Ihr verschiedene Fähigkeiten Eures Golfers. Die Steuerung ist schnell erlernt, auch der Umfang geht in Ordnung. Der 3D-Effekt ist hübsch, irritiert aber ein wenig beim Putten. Insgesamt kommt die Optik über durchschnittliches Smartphone-Niveau kaum hinaus. *tn*

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Gameloft
Spieler	>> 1 bis 2
Zirka-Preis	>> 6 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

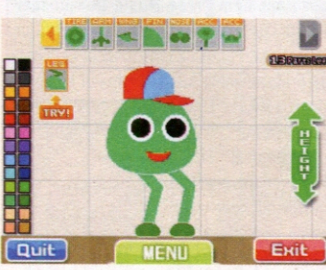
Nettes Golfspiel für zwischendurch ohne besondere Höhepunkte.

Freakyforms: Deine Geschöpfe, quicklebendig

Abenteuer >> Action-Adventure

Warum mit Helden von der Stange spielen, wenn Ihr Eure Stars selbst basteln könnt? Beim originellen "Freakyforms" zimmert Ihr die Figuren in einem einfach zu verstehenden Editor zusammen und freut Euch über jede Menge Freiheiten bei Farbwahl und Gestaltung. Entscheidet z.B., wie viele Beine Ihr wollt oder ob vielleicht Flügel oder gar Räder nicht besser wären.

Ist Euer in den meisten Fällen recht seltsames Geschöpf fertig, erforscht Ihr mit ihm eine ansprechend gestaltete 2D-Umgebung, interagiert dabei mit anderen Wesen und erledigt so verschiedene Aufgaben – ein wenig erinnert das an "Animal Crossing". Allerdings tickt stets ein unbarmherziger Timer und begrenzt Eure Ausflüge zeitlich. "Freakyforms" ist eines der ungewöhnlichsten 3DS-Spiele und sicher nicht jedermanns Sache. Doch wenn Ihr Euch auf das angenehm unverbrauchte Konzept einlasst, bekommt Ihr hier einiges geboten – vor allem wenn Ihr beginnt, Kreaturen per Streetpass oder QR-Code mit anderen Spielern zu tauschen. *tn*



Grafisch ist "Hoard" eher schlicht, was der Übersichtlichkeit dient.

3DS Freakyforms: Deine Geschöpfe, quicklebendig

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Nintendo
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 6 Euro
Sprache	>> komplett englisch

Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Witziger Figuren-Editor mit jeder Menge Gestaltungsfreiheit und zusätzlichem 2D-Abenteuer-Mehrwert.

Zen Pinball 3D

Reaktion >> Flipper

Die goldenen Zeiten der großen, mechanischen Flipper-Automaten sind zwar vorbei, aber "Zen Pinball" lässt die herrlichen Maschinen nochmal aufleben – so gut das auf dem kleinen 3DS-Bildschirm eben geht.

Vier verschiedene Tische stehen zur Wahl, die sich in Aufbau und Design angenehm deutlich unterscheiden: Mal gibt es mehr Rampen, mal stehen besonders viele Effekte und Spielereien im Mittelpunkt. Die Ballphysik geriet überzeugend und das Spielgefühl kommt prima rüber – gerade wenn man die Schultertasten für die Flipperarme und die Analogscheibe für Ruckeln am Gehäuse verwendet. Der 3D-Effekt verleiht ein angenehmes Maß an Tiefe, allerdings wirkt das relativ kleine Bild etwas überfüllt – das kratzt an Übersicht und Atmosphäre. Trotzdem ist "Zen Pinball" ein hochwertiger Flipper, den sich Freunde der flotten Kugeln sofort auf ihren 3DS holen. *tn*





Die vier schicken Tische glänzen mit viel Liebe zum Detail.



3DS Zen Pinball 3D

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Zen Studios
Spieler	>> 1 bis 4
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Sprache	>> deutsche Texte

Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Sauber umgesetztes Flipper-Vergnügen, das gleich vier interessante Tische zum kleinen Preis bietet.

SmartPhones >>



APPLE In Deckung seid Ihr vor Gegenfeuer sicher, peilt die Feinde entspannt an!



APPLE Mit Kommandos zum Sieg: Jeder Sturmangriff wird penibel vorbereitet.

Rainbow Six: Shadow Vanguard

Mobile Gamer BEST BUY Gold Award

Action >> Ego-Shooter

Überraschungsangriff: Ubisofts Elitesoldaten laden zum taktischen Koop-Einsatz.

Gameloft versüßt die Wartezeit auf "Patriots" mit einem iPhone-Ableger der "Rainbow Six"-Serie: Wie in den Konsoleneinsätzen stürmt Ihr an der Seite von jetzt zwei computergesteuerten Soldaten, die Ihr mit zahlreichen Kommandos strategisch anweist – sobald die Kameraden in Deckung gehen, sind Sturmtaktiken wie 'Granate werfen und räumen' oder der Einsatz von explosiven Türladungen anwählbar. Beim gemeinsamen Angriff dürft Ihr zudem die Zielprioritäten festlegen, dazu nutzt Ihr vorab die flexible Optik. Mit diesem Instrument blickt man durch Türspalte, erspähte Feinde lassen sich anschließend für die Computer-Kumpels markieren. Mit den vielen taktischen Funktionen ist die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig, im Gegensatz zu anderen Shootern feuert Ihr jedoch meist aus der Deckung heraus und steht deshalb weniger unter Zugzwang – mit etwas Übung lassen sich trickreiche Angriffsmanöver arrangieren. Die detailreiche Umgebungsgrafik bringt das iPhone jedoch gelegentlich an seine technischen Grenzen: Wenn sich viele Gegner auf dem Bildschirm tummeln und zudem Wettereffekte wie Regen Stimmung machen, wird's kurzzeitig rucklig.

Die elf Missionen der Kampagne führen Euch in ein afrikanisches Rebellenlager, zur Bohrinsel und ins Botschaftsgebäude. Ihr spielt sie wahlweise mit zwei Computer- oder menschlichen Koop-Partnern und entwickelt dabei Euren Soldaten. So werden weitere Ausrüstungsgegenstände anwählbar. Ergänzend gibt es einen Deathmatch-Modus mit fünf eigenen Karten für bis zu zehn Spieler – lokal und online!

Rainbow Six: Shadow Vanguard	
Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Gameloft
Spieler	>> 1 bis 10
Zirka-Preis	>> 5,50 Euro
Sprache	>> deutscher Text



Taktisches Vorgehen zwingend nötig: Ego-Shooter mit ausgebuffter Sturmtaktik und talentierten KI-Partnern.

>> SOFTWARE-NEWS

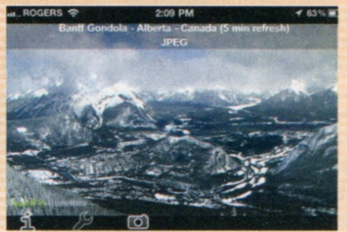
Fitness-Coach

Sportexperte Runstatic bringt die Killer-App für Fitnessfreunde auf iPhone sowie Android- und Windows-Smartphones. Für vier Euro erhaltet Ihr einen digitalen Konditionstrainer, der selbst *Profis* zufriedenstellt. Ihr könnt Laufrouten mit Google-Maps und GPS verwalten – Zeit, Distanz, Höhenmeter und allerlei andere Parameter werden protokolliert. Mit Bluetooth-kompatiblen Brustgurten zeichnet Ihr sogar Euren Puls auf und stimmt via eingebautem Musikspieler die akustische Untermalung ab (Power-Song-Funktion). Natürlich lassen sich die Trainingserfolge aufzeichnen und in tabellarischer wie grafischer Form auf den Bildschirm bringen. Zahlreiche Boni wie Intervalltraining und Facebook-Anbindung runden die App ab.



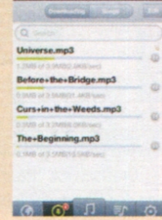
Kamera-Kontrolle

"Live Cam Pro" (3 Euro für iPhone) macht Euch zum Big Brother. Ihr könnt einerseits rund 4.500 öffentliche Webcams abfragen, andererseits private Cams mit IP-Adresse anzapfen und sogar fernsteuern. So behaltet Ihr z.B. Euren Garten, das Haustier oder den Parkplatz immer im Blick.



Kostenlose MP3-Downloads!

Freunde kostenloser Musikangebote plündern mit dem "Free Music Downloader" (0,80 Euro) mobil das Netz. Die App des japanischen Entwicklers Connect Technology bringt diverse Suchmaschinen für legale Gratis-MP3s übersichtlich aufs iPhone und besitzt einen Manager für multible Downloads, der wahlweise im Hintergrund arbeitet. Ein Player samt Playlist-Editor ist ebenso integriert.



DoDonPachi Blissful Death

Action >> Shoot'em Up

Cavo quetscht die Kultballerei "DoDonPachi Dai-Oujou" (Arcade und PS2) ins Taschenformat: Ihr wählt aus zwei Schiffen, die jeweils über Bordkanone und Laser verfügen. Um bei den Abschüssen den Multiplikatorbonus auszuschöpfen, müsst Ihr die beiden Waffensysteme je nach Gegnertyp dynamisch wechseln.



APPLE Feinarbeit: Manövriert den Jäger durch komplexe Schussformationen!

Taktische Akzente setzt Ihr mit drei Puppen, die Waffensysteme und Bomben unterschiedliche Eigenschaften verleihen. Dank separatem Touch-Feld bleibt selbst im wildesten Kreuzfeuer die Übersicht garantiert: Die schießwütigen Gegner erfordern präzise Flugmanöver! Vier Schwierigkeitsgrade stellen sowohl Anfänger als auch Profis gleichermaßen vor Herausforderungen. Über das Gamecenter lassen sich Trophäen sammeln und Highscores rund um den Globus vergleichen.

DoDonPachi Blissful Death	
Schwierigkeit	>> einfach bis schwer
Hersteller	>> Cave
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Sprache	>> englischer Text

Grafik 8 von 10
Sound 7 von 10
8 von 10 SPIELSPASS

Retro-Pausenfüller: brachiale 2D-Ballerorgie mit motivierendem Kombo-System und erstklassiger Steuerung.

Fusion: Sentinent

Denken >> Echtzeit-Strategie



Kommandiert eine Mech-Truppe in Angriffs- und Verteidigungsmissionen: Über Xbox Live lässt sich "Sentinent" mit "Fusion: Genesis" (Xbox 360) verbinden, um die Mechtruppe zu übertragen – so kann man das Team auch unterwegs entwickeln. Die Kampfrobos veranstalten actiongeladene Gefechte, aber die Missionen spielen sich recht ähnlich. Auch bei der Umgebungsgrafik wird innerhalb eines Schauplatzes wenig Abwechslung geboten. Als mobile Ergänzung ist "Sentinent" aber durchaus brauchbar.

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Microsoft Studios
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 3 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik 7 von 10
Sound 6 von 10
6 von 10 SPIELSPASS

Spaßige, aber oberflächliche Ergänzung zu den Mech-Schlachten auf Xbox 360.

Fable Coin Golf

Reaktion >> Geschicklichkeit



Nutzt Fähigkeiten: Mit dem Soldatenschwert durchbrecht Ihr feindliche Linien.

Beim "Coin Golf" katapultiert man Münzen wie einen Eishockey-Puck durch Pinball-artige Level-Tische. Ihr müsst mit möglichst wenigen Schlägen zur Lichtsäule gelangen und dabei maximale Boni abräumen. Knifflig wird die Sache durch Power-Ups, die dem Puck Fähigkeiten verleihen. So räumt Ihr Hindernisse und Gegner aus dem Weg, baut aber auch Brücken über Abgründe. Für zusätzliche Motivation sorgt die Xbox-Live-Anbindung: Alle erspielten Münzen darf man in "Fable 3" für Xbox 360 und PC übernehmen.

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Microsoft Studios
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik 7 von 10
Sound 7 von 10
7 von 10 SPIELSPASS

Putzig aufgemachtes Rätsel-Golf mit 45 knackigen Levels.

Sonic & Sega All-Star Racing

Rennspiel >> Fun-Racer

Endlich: Sega versorgt das iPhone mit einem witzigen Fun-Racer, der Mehrspielerrennen für bis zu vier Freunde unterstützt. Ihr wählt aus zehn Sega-Helden, die mit individuellen Fahrzeugen wie Kart, Fahrrad und Flieger an den Start gehen. Jeder All-Star beherrscht ein Talent, mit dem Ihr Euch auf der Piste Vorsprung verschafft – Eggman überrollt seine Kontrahenten mit den Riesenreifen, Amy klopft sie mit dem Hammer platt und der Sega-Igel überholt mit Supersonic-Speed. Zudem sammelt Ihr jede Menge Power-Ups wie Turbo, Schild, KO-Handschuh und Zielsuchraketen. Weil Verfolger mit Warndreiecken am unteren Bildrand angezeigt werden, lassen sich diese Talente und Extras immer gezielt einsetzen.

Entscheidend sind aber nicht zuletzt Eure Fahrkünste, denn nur Meister der Driftechnik hängen die Konkurrenz ab – Schleudermanöver werden mit Geschwindigkeitsbonus belohnt. Eure Fahrtechnik optimiert Ihr im Zeit-Modus, der Ghost-Darstellung unterstützt. Die Lenkung klappt wahlweise über Sensoren und virtuelle Buttons, in beiden Modi lässt sich ein Fahrassistent zuschalten. Die 15 Strecken führen Euch quer durchs Sega-Universum, entzücken mit spektakulären Elementen wie Loopings und bieten mit 25 Missionen auch Herausforderungen für Solofahrer. Einziges Manko: Lokale Verbindungen klappen über Bluetooth und unterstützen nur zwei Spieler, lediglich online dürfen bis zu vier Freunde mitmischen.



APPLE Kompromisse zugunsten der Spielbarkeit: Grafisch wirken die Flitzer zwar etwas platt, dafür gehen die Rennen rasant und flüssig von der Hand.





APPLE Für aufregende Kopf-an-Kopf-Rennen sorgen Schanzen (oben) und Loopings (unten).



Sonic & Sega All-Star Racing	
Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Sega
Spieler	>> 1 bis 4
Zirka-Preis	>> 1,60 Euro
Sprache	>> englischer Text

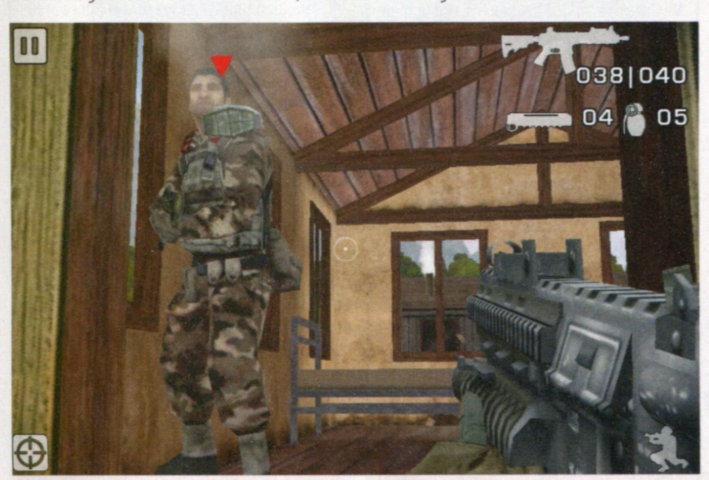
Grafik 7 von 10
Sound 6 von 10
8 von 10 SPIELSPASS

Für Mehrspielerfans unverzichtbar: rasantes Spaßrennen mit vielerlei Talenten, Extras und Fahrtechniken.

Battlefield: Bad Company 2

Action >> Ego-Shooter

Heiß ersehnt, nun endlich verfügbar: Im ersten mobilen "Battlefield" schlagen sich Preston Marlowe und seine Freunde 14 Missionen lang durch Dschungel, Schneelandschaft und Eiswüste. Dabei lernt Ihr den Einsatz von Sprengstoff, Fahrzeugen und den 14 Waffen, die Ihr anschließend im Mehrspieler-Modus auf andere Online-Zocker richtet. Panzer und Helikopter kontrolliert Ihr inklusive Waffensysteme sogar ohne Copilot! Mit Flankenmanövern, Hinterhalten und Teamarbeit halten die Missionen einige Überraschungen bereit. Im Vergleich zum Konsolen-Vorbild sind die Levels deutlich kürzer und der Computer ballert schon mal abwesend ins Grüne – Gebäude darf man nicht zerstören, aber das war aus technischen Gründen nicht anders zu erwarten.

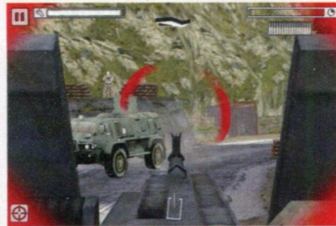


APPLE Wer die Deckung nutzt, spielt einen Level in wenigen Minuten durch.

Die drei Steuerungsmodi lassen kaum Wünsche offen, nur gelegentlich klappt das Zielen über Kimme und Korn nicht korrekt. Die Online-Matches (vier Spieler) gehen dagegen recht holprig vonstatten: Bereits die Einwahl in den Server strapaziert die Nerven, dann müsst Ihr auch noch mit einigen Bugs, Lags und Verbindungsabbrüchen klarkommen – nur bei lokaler Verbindung kann man sich aufs Spiel konzentrieren.

Zum günstigen Preis erhaltet Ihr eine kurzweilige Ballerei, die dank der Vehikel spielerische Vielfalt bietet. Dem prächtigen "Battlefield"-Ruf der stationären Konsolen wird EA aber mit dem Erstling nicht gerecht.





APPLE Ihr stürmt an der Seite Eurer Kameraden (oben) oder brecht mit Panzern durch die Front (unten).



Battlefield: Bad Company 2	
Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Electronic Arts
Spieler	>> 1 bis 4
Zirka-Preis	>> 2,50 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik 7 von 10
Sound 6 von 10
7 von 10 SPIELSPASS

Verbesserungsfähig: ein Mini-"Battlefield" mit knapper Kampagne und fehleranfälligem Online-Modus.

Soul Calibur

Action >> Beat'em Up

In Namcos "Soul"-Serie steigen die Kämpfer mit Waffen wie Nunchaku, Bo-Stab und Schwert in den Ring. Ihr gewinnt durch K.o. oder drängt den Gegner von der Matte. Die iPhone-Version steuert Ihr über virtuelle Tasten des Automaten, was Kennern einige Probleme bereitet: Mit dem Stick lassen sich Doppelkommandos nur schwerfällig ausführen, zudem könnt Ihr mit dem rechten Daumen die Tasten nur einzeln drücken. Für Kombinationen muss man zwei Finger verwenden oder zusätzliche Sondertasten einblenden – spätestens dann wird's unübersichtlich. Deshalb gelingen in der Hitze des Gefechts Würfe und manche Wirbelangriffe nur mit Glück.

Bei den Spielmodi beschränkt sich die Auswahl auf Arcade, Zeitangriff und zwei Survival-Varianten; sowohl auf Zweispieleduelle als auch den beliebten Quest-Modus müsst Ihr verzichten. Namco will jedoch weitere Modi per Update nachreichen, was bei dem stolzen Preis auch zu erwarten ist. Grafisch glänzen die 19 Kämpfer dagegen mit prächtigen Animationen und aufwändigen Effekten wie Funkenschlag und Klingenschweif, wie man sie sonst nur von Konsole kennt. Als Prestige-Prügelei für kurze Pausen und zur Grafik-Demo taugt "Soul Calibur" allemal.



APPLE Eindrucksvolle Effekte: Bei den Kämpfen fliegen die Fetzen!

Soul Calibur	
Schwierigkeit	>> einfach
Hersteller	>> Namco-Bandai
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 10 Euro
Sprache	>> englischer Text

Grafik 10 von 10
Sound 7 von 10
7 von 10 SPIELSPASS

Eindrucksvoll umgesetzte 3D-Keilerei, bei Steuerelementen und Modi muss aber nachgebessert werden.

MMA by EA Sports

Action >> Beat'em Up

Beim Mixed Martial Arts (MMA) wird in Sechseck, Boxring und kreisrunden Arenen gekämpft. Auf dem iPhone treffen 24 berühmte Fighter wie Fedor Emelianenko, Randy Couture und Alistair Overeem auf eigene Kreationen aus dem Kämpfereditor. Lasst Euch von der vergleichsweise schlichten Optik nicht abschrecken, in Bewegung sind die Sportler schwungvoll animiert. Das trickreiche Kampfsystem erlaubt neben Schlägen und Tritten zahlreiche Hebeltechniken und Konter, die mit Tippern und Wischern über die beiden Bildschirmhälften ausgelöst werden. Um alle Griffe zu beherrschen, muss man reichlich üben. So entwickeln sich verbissene Kämpfe, in denen Ihr Euch aus jedem Schwitzkasten rausarbeiten könnt.



APPLE Neuartige Steuerung: Die wichtigsten Manöver werden eingeblendet.

Dank Hilfe-Einblendungen und Tutor kommen auch Einsteiger schnell ins Match. Für Stadion-Stimmung sorgen die Strikeforce-Kommentatoren Mauro Ranallo und Frank Shamrock. Langzeitmotivation garantiert der Karrieremodus mit Gym-Minispielen und Sportler-Upgrades – leider fehlt wie schon bei "Soul Calibur" ein Zweispielermodus.



MMA by EA Sports	
Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Electronic Arts
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 0,80 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik 6 von 10
Sound 7 von 10
7 von 10 SPIELSPASS

Für Techniker: griffige MMA-Simulation mit vielen Manövern und ansprechender Kampagne, aber faden Texturen.

Dead Space

Action >> Third-Person-Shooter

Mechaniker Vandal säubert die Raumstation von den Nekromorphs: Die Mobil-Version lehnt sich ans Konsolenabenteuer an, besitzt aber eine eigene Handlung und einige Neuerungen. So darf man jetzt in Nahkampf jederzeit die Plasmasäge einsetzen, wenn die Munition der Wummen wie Pistole, Sturmgewehr und Kernextraktor knapp wird. Erneut gilt es, die Mutanten zu zerstückeln: Das Visier lässt sich jetzt mit Drehbewegungen verstellen, um horizontale und vertikale Streuschüsse abzugeben. Trotz der vielen Funktionen wie Telekinese und aktivierbarer Wegmarkierung ist die Steuerung nicht überladen, sodass Ihr auch die Rätsel intuitiv angehen könnt – lediglich bei Kämpfen gegen mehrere Monster wird's etwas hektisch. Besonders gelungen sind die schummrigen Lichteffekte, Schockmomente und der Grusel-Sound, der über den Kopfhörer eine herrlich beklemmende Atmosphäre schafft. Fies: Upgrades (in höheren Schwierigkeitsgraden nötig) muss man nachträglich per InApp-Purchase bezahlen.



APPLE Blutig: Entfernt Arme und Beine, um die Mutanten zu besiegen.

Dead Space

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Electronic Arts
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 6 Euro
Sprache	>> deutscher Text



Grafik 9 von 10
Sound 8 von 10
8 von 10 SPIELSPASS

Brutal und spannend: gruselige Mutantenjagd mit interaktiver Umgebung sowie tollen Schockmomenten.

Final Fantasy 3

Abenteuer >> Rollenspiel



Die 3D-Neuauflage von Squares Rollenspielklassiker ist das erste iPhone-"Final Fantasy" mit deutscher Sprache. Wie die Vorgänger genießt Ihr das spannende Abenteuer mit komfortabler Touch-Bedienung. Zudem kommen erstmals ein moderates Charaktersystem (Berufe lassen sich jederzeit wechseln) und die berühmten Summon-Monster zum Einsatz. Damit lässt sich die Party vielfältiger entwickeln als in früheren Episoden. Einziger Makel: Auf eine Schnellspeicherfunktion wurde diesmal verzichtet.

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Square-Enix
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 13 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik 7 von 10
Sound 8 von 10
8 von 10 SPIELSPASS

Klasse 3D-Neuauflage des Kultklassikers, aber ohne Schnellspeicher.

Final Fantasy Tactics

Denken >> Runden-Strategie

Der Geniestreich von Square gilt als eines der besten Taktikspiele und erhielt mit "The War of the Lions" ein würdiges Update – die Apple-Version schwächelt aber. So mangelt es der Touch-Bedienung trotz neuer Zoom-Funktion an Präzision: Da muss man schon einen Touchpen oder lange Fingernägel haben, um die Figuren an gewünschter Stelle zu platzieren, sonst vertippt man sich laufend. Auch die Dialoge und Anzeigen sind trotz jüngstem Retina-Update zu mickrig, zumal einige Figuren mittelalterlichen Slang (in Englisch) texten.

Schwierigkeit	>> schwer
Hersteller	>> Square-Enix
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 13 Euro
Sprache	>> englischer Text

Grafik 6 von 10
Sound 8 von 10
6 von 10 SPIELSPASS

Enttäuschend: Fummlige Bedienung und Minitexte trüben die Taktikperle.

Grand Theft Auto 3

Abenteuer >> Action-Adventure

Schluss mit halbgaren Clones, jetzt gibt's endlich das Original für Smartphones: Rockstar hat das Wunder vollbracht und die komplette Stadt Liberty City in die Hosentasche gequetscht. Kenner finden jedes Element wieder, angefangen von den Handlungsszenen bis hin zu einzelnen Hindernissen wie Kisten und Barrikaden. Und auch auf den Straßen ist einiges los, so dass man sich richtig austoben kann: Es bleibt Euch überlassen, ob Ihr wahllos Unheil stiftet oder den Missionen der Auftraggeber folgt. Dazu musste man die Grafik natürlich sichtbar vereinfachen, Wettereffekte und Tag/Nacht-Wechsel blieben jedoch erhalten: Insgesammt macht "GTA 3" optisch einen prächtigen Eindruck! Die Gangsterkarriere geht mit Autosave und Missionswiederholung flott von der Hand, obwohl die Bedienung in manchen Situationen nicht optimal ist. Die Fahrzeuge lassen sich noch leichter übersteuern als im Original und mit den wechselnden Einblendtasten kommt man schon mal durcheinander. Die Vereinfachung der Zielmechanchnik bringt neue Probleme in die Gefechte: Ihr trefft zwar automatisch den nächsten Gegner, aber die Kamera dreht sich aber nicht in seine Richtung – blind ballern ist angesagt. Im späteren Spielverlauf wird's deshalb knifflig, weil Ihr mit mehr Gegnern und Polizei klarkommen müsst. Vorsicht beim Einkauf: Android-Verbrecher können die Spielvariante mit römischer Ziffer ("GTA III") erstehen und erhalten so die Uncut-Fassung. Apple-Zocker müssen dagegen auf Blut, Kopftreffer und Amok-Missionen verzichten.





APPLE Die Straßen von iPhone City sind etwas weniger belebt als auf Konsole, was wegen der empfindlichen Fahrzeugsteuerung aber nicht stört.



APPLE Die Polente klebt uns an der Stoßstange: Wie im Vorbild dürft Ihr zwischen verschiedenen Kamerasperspektiven wählen, um die Verfolger zu erspähen.

Grand Theft Auto 3

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Rockstar Games
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Sprache	>> deutscher Text



Grafik 8 von 10
Sound 7 von 10
8 von 10 SPIELSPASS

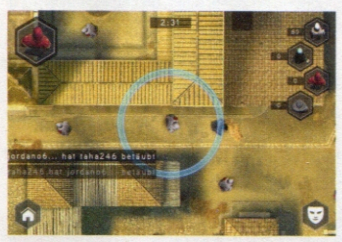
König der Unterwelt: technisch beeindruckende GTA3-Umsetzung mit leichten Steuerungsmacken.

Assassin's Creed Rearmed

Denken >> Multiplayer-Strategie

Ubisoft versucht sich an neuartiger Schleich-Action: Bis zu vier Attentäter mischen sich in belebten Städten unter die computergesteuerten Passanten, um ihren Gegnern überraschend eine Klinge in den Leib zu rammen. Dabei ist behutsames Vorgehen nötig, denn wer kraxelt, sprintet oder Unschuldige verletzt, zieht die Aufmerksamkeit der Mitspieler auf sich - ein Treffer bedeutet meist den Tod. Im Lauf der Zeit sammelt Ihr Erfahrung, Geld und Diamanten, mit denen Ihr Talente und Ausrüstung kauft: Die Assassinen lernen den Einsatz von Gift, Fallen, Verkleidung, Teleportation und sogar Unsichtbarkeitszauber. In Kombination mit den unterschiedlichen Waffen ergeben sich zahlreiche Taktiken, da sie Angriffe mit individueller Reichweite ermöglichen. Bis es soweit ist, muss man aber einige Stunden trainieren oder per InApp-Purchase nachhelfen.

Speziell im Anfangsstadium spielen sich die Kämpfe etwas eintönig. Außerdem kann man sich bei den kleinen Figuren leicht vertippen - das ist nervig.



APPLE Alle Figuren innerhalb des blauen Aktionsradius könnt Ihr angreifen.



Assassins Creed Rearmed	
Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Ubisoft
Spieler	>> 2 bis 4
Zirka-Preis	>> kostenlos
Sprache	>> deutscher Text

Grafik 5 von 10
Sound 6 von 10
6 von 10 SPIELSPASS

Originelle Stealth-Duelle mit entwickelbaren Attentätern, denen Dramatik und taktischer Feinschliff fehlt.

Army of Darkness Defence

Denken >> Echtzeit-Strategie



Ash verteidigt das Necronomicon gegen die Armee der Finsternis: Ihr bekämpft die 50 Gegnerwellen mit Schrotflinte, Stahlfaust und erspielbaren Spezialangriffen. Zudem pfeift Ihr computergesteuerte Helfer wie Ritter, Bogenschützen und Heiler in die Schlacht. Wer die Resourcen geschickt einteilt, darf schließlich den Knochenfürsten besiegen. Die putzige Comic-Grafik, der pompöse Soundtrack und ironische Filmzitate untermalen wüste Schlachten, die allerdings in nur einem Level stattfinden.

Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Backflip Studios
Spieler	>> 1
Zirka-Preis	>> kostenlos
Sprache	>> englischer Text

Grafik 6 von 10
Sound 7 von 10
6 von 10 SPIELSPASS

Kurz & knackig: vergnügliche "Tower Defence"-Homage zum Grusel-Kult.

Zen Pinball

Reaktion >> Pinball

"Zen Pinball" simuliert dreidimensionale Flipper für Solisten und Hotseat-Wettkämpfer: "Sorcerer's Lair" spielt Ihr gratis, drei Marvel-Tische lassen sich nachkaufen (je 1,59 Euro). Dank der einfachen Bedienung, den vielen Flipper-Features und Minispielen bietet der Kneipenspaß so viel Abwechslung wie auf Konsole - es gibt jede Menge Geheimnisse zu entdecken. Allerdings ist die Übersicht trotz wechselbarer Perspektiven und Ausrichtungen (hoch/quer) nicht optimal; die winzigen Bälle verliert man zu leicht aus den Augen.



Schwierigkeit	>> mittel
Hersteller	>> Square-Enix
Spieler	>> 1 bis 4 (nur Hotseat)
Zirka-Preis	>> kostenlos (InApp)
Sprache	>> englischer Text

Grafik 7 von 10
Sound 5 von 10
7 von 10 SPIELSPASS

Zu groß fürs iPhone-Display: toller Flipper mit Übersichtsmängeln.

Dungeon Defenders: Second Wave

Denken >> Echtzeit-Strategie

Nach PC und Konsole verteidigen die "Dungeon Defenders" auch auf Smartphones ihre Kristalle: "Second Wave" verzichtet auf den Charaktereditor (optische Varianten der Helden) und bietet den Duellmodus als InApp-Purchase an (4 Euro).

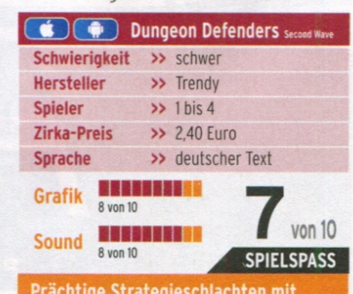
Das Spielprinzip kennt man aus "Tower Defence": Ihr errichtet Verteidigungsanlagen, um die anstürmenden Monsterwellen zurückzuschlagen. Hier stürzen sich jedoch zusätzlich in Echtzeit steuerbare Helden ins Getümmel, die unterschiedliche Anlagen errichten und mit ihren Waffen ins Geschehen eingreifen. Der Zauberer ballert mit dem Stab und baut Magiegeschütze, während der Ritter im Nahkampf agiert und Stachelfestungen errichtet. Etwas trickreicher spielen sich die Fallenstellerin mit der Armbrust und der Mönch, der schädliche Auren beschwört. Jede Figur besitzt Fähigkeiten, die oft erst im Zusammenspiel mit Koop-Freunden ihre Wirkung entfalten; der Mönch stärkt beispielsweise Freunde und Türme durch Anwesenheit. Natürlich lassen sich die Helden individuell entwickeln, mit erweiterbarer Ausrüstung und sogar Drachenhelfern bestücken. Die Bedienung über virtuelle Tasten klappt vorbildlich, in den höheren Levels stoßen die Smartphones jedoch wegen der vielen Gegner an ihre Grenzen. Dann wird's zwischenzeitlich arg rucklig. Holprig spielt sich zudem der Online-Modus, in dem ärgerliche Verbindungsabbrüche an der Tagesordnung sind - lokale Koop-Kämpfe klappen nicht. Obgleich Solisten an einigen Missionen verzweifeln, bietet das Abenteuer Unterhaltung für viele Stunden.



APPLE An Brennpunkten der Karte errichtet Ihr Verteidigungslinien: Hier bremsen wir die Feinde mit einer Barrikade, die im Schussfeld von drei Geschützen liegt.



APPLE Kämpft mit: Jeder Held beherrscht zwei Angriffe, mit denen er die Verteidigungsanlagen unterstützt.



Dungeon Defenders Second Wave	
Schwierigkeit	>> schwer
Hersteller	>> Trendy
Spieler	>> 1 bis 4
Zirka-Preis	>> 2,40 Euro
Sprache	>> deutscher Text

Grafik 8 von 10
Sound 8 von 10
7 von 10 SPIELSPASS

Prächtige Strategieschlachten mit trickreichen Karten und entwickelbaren Helden - Grafik-Ruckler stören.



Fragen und Antworten!

Service >>



SEITE 88

SURVIVAL GUIDE

RESIDENT EVIL REVELATIONS

Überlebenswichtige Tipps: Der optimale Nahkampf, strategische Ressourcen-Planung, Trickschüsse für Zombies & Mutanten – wir wissen, wie's geht!

SEITE 83



... der gruseligsten Spiele

Die Furcht sei mit Dir: Bei welchen Handheld-Spielen gruselt es uns am meisten? Zehn garantierte Angsteinflößer haben wir für Euch rausgesucht.



SEITE 90

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID 3D SNAKE EATER

Der Weg des friedvollen Kriegers: Ohne jegliche Gewaltanwendung könnt Ihr Snake zum Sieg führen. Erlebt das grandiose Action-Adventure mal ganz anders!

PLAYER'S GUIDE



SEITE 80

MACH'S GUT, PSP!

Zum Abschied testen wir die letzten Spieleneuheiten und vergleichen alle PSP-Modelle.



SEITE 78

3D-FOTOGRAPHIE MIT DEM 3DS

Wer effektvolle 3D-Fotos schießen will, muss sich an Regeln halten. Auch zum Tausch von 3D(S)-Fotos mit Freunden geben wir Tipps.





ALLE TIPPS IN DIESER AUSGABE >>

Know-how >>

Mit der Stereo-Kamera des Nintendo 3DS lassen sich eindrucksvolle 3D-Fotos schießen – die Sache hat allerdings zwei Haken: Einerseits gilt es, fotografische Erfahrung zu sammeln; denn nicht bei jedem Motiv kommt der 3D-Effekt zur Geltung – selbst wenn man technisch alles richtig macht. Außerdem ist die Weitergabe der 3D-Fotos ein Problem, da sie sich nur auf entsprechenden Bildschirmen originalgetreu darstellen lassen. Aber Fotos knipst man doch, um sie zu tauschen, oder? Wir helfen Euch aus der Patsche, verraten die wichtigsten 3D-Fototricks und zeigen alternative Darstellungsmöglichkeiten, die auch ohne 3D-Hardware klappen. *oe*

3D-Fotografie mit Nintendo 3DS

Technik Know-how

Was nutzt ein Foto, das man nicht bearbeiten oder weitergeben kann? Mit unseren Tipps schöpft Ihr die Möglichkeiten der 3D(S)-Fotografie aus.



Internet-Adressen >>

Angebot	Link
StereoPhoto Maker (Windows-PC)	http://stereo.jpn.org/ger/stphmkr/index.html
Stereo Splicer (Mac)	http://web.me.com/ijunji/Challenge!_REAL_3D_and_Mac_E/
Beispielfotos	http://3dporch.com

1 Schnappschüsse in 3D

In der Praxis ist es gar nicht so leicht, ein aufregendes Stereo-, sprich 3D-Foto zu schießen. Denn neben den üblichen Parametern wie Bildausschnitt und Timing gilt es zahlreiche neue Details zu beachten – sonst kommt der 3D-Effekt kaum rüber und die Mühe ist umsonst.

Weil die 3DS-Kamera keinen Zoom besitzt, ist der Abstand zum Motiv sehr wichtig. Für optimale Ergebnisse sollte er ein bis maximal drei Meter betragen. Wegen der begrenzten Auflösung der 3DS-Kamera sind einzelne Personen und Objekte zu bevorzugen, die sich klar vom Hintergrund abheben und wenige Details aufweisen. Eine markante Vase eignet sich z.B. wesentlich besser als wirres Gras oder Kieselsteine. Für die Erstellung einer GIF-Animation (siehe Punkt 3) empfehlen wir einen einfarbigen oder weit entfernten Hintergrund, um dort den Wakkeleffekt zu reduzieren. Nicht zuletzt müsst Ihr auf die Perspektive achten: Nehmt eine leicht schräge Position zum Motiv ein, um den Tiefeneindruck zu optimieren. Ansonsten ist natürlich das bekannte Foto-Einmaleins wichtig: Sorgt für gute Beleuchtung und bevorzugt statische Motive, um ein scharfes Ergebnis zu erzielen.

Starker 3D-Effekt

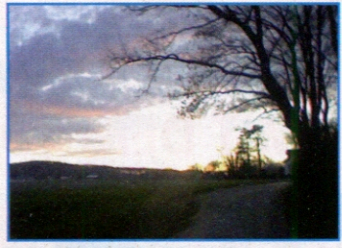




So ist's richtig: Fotografiert einzelne Objekte mit abgesetztem Hintergrund (links) und aus schräger Perspektive (rechts), um den 3D-Eindruck zu verbessern.

Schwacher 3D-Effekt





Für Landschaftsaufnahmen nicht geeignet: Bei Objekten mit vielen Details (z.B. Busch links) oder Panoramabildern (rechts) kommt der 3D-Effekt kaum zur Geltung.

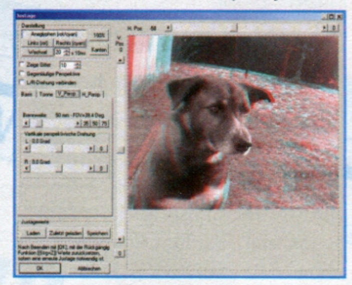
2 Bearbeiten am PC

Gängige Fotosoftware wie Photoshop und Paint.Net kommt mit dem MPO-Format ('Multible Picture Objekt') nicht klar. Es gibt jedoch kostenlose Stereoskopie-Programme, mit denen man die 3DS-Fotos dank verschiedener Modi betrachten, bearbeiten und umwandeln kann. So kommen alle Freunde in den Genuss Eurer Stereobilder.

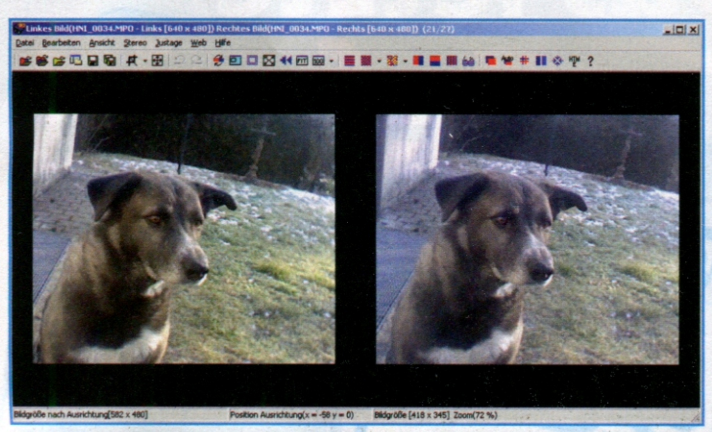
Win-Nutzer laden den „Stereo-Photo Maker": Öffnet die ZIP-Datei und startet das EXE-Programm, eine Installation ist nicht nötig. Klickt anschließend auf 'Datei' und dann 'Stereobild öffnen', um die MPO-Dateien von der 3DS-Speicherkarte zu laden. Über die Icon-Leiste wählt Ihr zwischen verschiedenen Darstellungen des Stereobildes; Ihr bringt die beiden Fotos z.B. nebeneinander, übereinander oder interleaced auf dem Bildschirm. Für Profis gibt es auch Modi zur Darstellung auf 3D-Bildschirmen. Mit dem Menüpunkt 'Justage' und dann 'Gamma-/Farbjustage' optimiert Ihr Farben und Helligkeit. Außerdem könnt Ihr die Stereobilder perspektivisch anpassen, um den 3D-Effekt zu verstärken. Unter 'Bearbeiten' finden sich weitere Funktionen: Ihr dürft das Stereobild auf einen Bereich zuschneiden, es vergrößern, Schärfefilter einsetzen sowie Logos und Texte einfügen – die Software bearbeitet die beiden Stereobilder simultan, damit die Abstimmung passt.



Weg mit dem Blaustich: Korrekturen nehmt Ihr mit 'Gamma-/Farbjustage' vor.



Perspektivisch drehen und schieben: Verstärkt den 3D-Effekt mit 'Justage'.



Öffnet eine MPO-Datei und wählt die vergleichende Darstellung: Wie Ihr seht, unterscheiden sich Farbtöne der Stereobilder je nach Lichteinfall dezent.

Unser Fazit

Die Stereokamera des 3DS ist ein prima Werkzeug für schnelle 3D-Schnappschüsse, die Ihr dank kostenloser Software auch mit Freunden tauschen dürft. Wegen der begrenzten Auflösung (640x480 Pixel) ist es je nach Motiv allerdings nicht leicht, ein prachtvolles Ergebnis zu erzielen. Macht am besten immer gleich mehrere Fotos und wechselt dabei dezent die Perspektive. Interessierte sollten auch die Galerien von 3D-Porch (siehe Internet-Adressen) durchstöbern, um sich einen Eindruck von den Möglichkeiten zu verschaffen. Zum Ausdrucken auf sündhaft teurem 3D-Fotopapier (z.B. bei www.pixelfoto-express.de) eignen sich die MPO-Dateien aus dem 3DS nicht, der Anwendungsbereich liegt klar bei Homepage und anderweitigem Tausch übers Internet. Allerdings ist die 3DS-Kamera bestens geeignet, um erste Erfahrung mit 3D-Fotografie zu sammeln. 'Richtige' 3D-Fotoapparate sind heute bereits ab 200 Euro erhältlich.

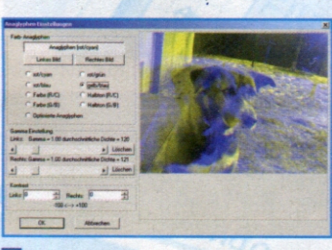


Erstellt 3D-Fotos (bis zehn Megapixel) und 3D-Filme mit 720p-Auflösung: Die Fuji Finepix Real 3D W3 kostet rund 230 Euro.

3 Alternative 3D-Formate

Für die Weitergabe an Freunde habt Ihr die Wahl zwischen verschiedenen Konvertierungsmodi, mit denen Ihr das Stereobild für die Darstellung ohne 3D-Monitor aufbereitet. Eine Möglichkeit ist die Optimierung für 3D-Brillen mit farbigen Gläsern wie z.B. Rot-Blau, Rot-Cyan oder Rot-Grün. Klickt auf 'Stereo', 'Farb-Anaglyphen' und dann 'Einstellungen', um das Bild für die verschiedenen Brillentypen zu wandeln. In dem neuen Fenster könnt Ihr auch Gamma-Einstellung und Kontrast getrennt nach Farben bearbeiten – Foto-Profis freuen sich darüber. Experimentiert mit verschiedenen Einstellungen und kontrolliert das Ergebnis mit der entsprechenden Brille direkt am Bildschirm. Abschließend lässt sich das 3D-Bild im JPEG-Format speichern (klickt 'Datei' und dann 'Stereobild speichern'), digital tauschen oder für die Betrachtung mit der 3D-Brille ausdrucken.

Alternativ wandelt Ihr Euren Schnappschuss in eine GIF-Animation, welche die Stereobilder abwechselnd auf den Bildschirm bringt. So entsteht ein improvisierter 3D-Effekt, der auch ohne Hilfsmittel zu betrachten ist. Wählt dazu im Menü 'Datei' die Funktion 'Erstelle GIF-Animation' und experimentiert dann unten mit verschiedenen Bildwechselraten ('Framerate'). Diese Methode ist ideal für die Präsentation auf Eurer Homepage, in Internetforen oder für den Austausch per E-Mail. Soziale Netzwerke wie z.B. Facebook verweigern jedoch meist den Upload von GIF-Animationen.



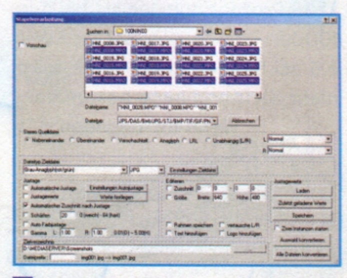
Im Menü 'Farb-Anaglyphen' wandelt Ihr das Bild für die Betrachtung mit 3D-Brillen.

4 Sonderfunktionen

Wer massenhaft Schnappschüsse macht, will diese nicht alle einzeln bearbeiten. Der „Stereo-Photo Maker" verfügt über eine 'Batch'-Funktion, mit der Ihr die Bearbeitung Eurer 3D-Bilder automatisiert. So lassen sich ganze Fotoarchive mit wenigen Klicks umwandeln.

Wählt 'Datei', dann 'Mehrfach-Konvertierung' und im neuen Fenster oben die zu bearbeitenden MPO-Dateien. Klickt nun unter 'Dateityp Zieldatei' auf das gewünschte Zielformat, dann lassen sich unten die Bearbeitungsfunktionen anwählen. In diesem Modus ist die Vorschau nur für die Justage-Funktion verfügbar – Ihr solltet also die Werte für Schärfe, Gamma und Zuschnitt vorab mit einem Probebild ausloten. Mit dem Button 'Alle Dateien konvertieren' startet Ihr abschließend den Umwandlungsvorgang. Über das 'Web'-Menü lassen sich auch fertige Diashows zur Homepage-Integration basteln: Ihr wählt zwischen bloßer HTML-Liste, Diashow-Applet und Flash-Viewer. Außerdem weist Ihr via Google Maps bzw. Google-Earth-Plugin den Bildern Positionsdaten zu.

Mac-Besitzer nutzen dagegen das simple Werkzeug „Stereo Splicer", das grundsätzlich die selben Wandlerfunktionen besitzt, jedoch kaum Bearbeitungsmöglichkeiten bereitstellt – das müssen OSX-Fans abschließend mit gängigen Bildbearbeitungsprogrammen bewerkstelligen.



So geht's schneller: Die 'Stapelverarbeitung' wandelt ganze Fotosammlungen ins gewünschte Format.

Sieben Jahre lang hat die Playstation Portable gute Dienste geleistet, doch jetzt wird es langsam Zeit, das Feld für ein neues Sony-Handheld zu räumen. Die PS Vita hat sich bereits in den Geschäften eingenistet. Für Sammler ist dies der optimale Zeitpunkt, die Retro-Kollekte zu vervollständigen: Hard- und Software sind noch im Handel und werden teils zu Ramschpreisen verkauft – Schnäppchenzeit! Doch mit welchem PSP-Modell werdet Ihr glücklich? Welches bietet die meisten Features und das beste Preis/Leistungsverhältnis? Außerdem stellen wir Euch die wohl letzten PSP-Spieleneuheiten vor – auch da sind einige Hochkaräter dabei. *oe*



Das letzte Gefecht

Abschied und Aufklärung: Wo genau liegen die Unterschiede der einzelnen PSP-Gerätevarianten und welches Modell ist für Deine Zwecke am besten geeignet?

1 Kompatibilität-Check

Kein Handheld wird in so vielen Varianten verkauft wie die PSP. Wer für sich das optimale Modell ermitteln möchte, wendet das Ausschlussverfahren an. An erster Stelle steht natürlich die Kompatibilität zur erhältlichen Software, unser Wunschmodell soll alle Titel unterstützen. Da fällt die schmucke PSP Go (Modellserie PSP-N1000) schon mal aus dem Rennen, denn ohne UMD-Laufwerk sitzt Ihr langfristig auf dem Trockenen. Bei weitem nicht alle PSP-Spiele sind als Download im PSN zu erhalten. Und selbst die, die es jetzt gibt, bleiben unter Umständen nicht auf ewig verfügbar. Ganz zu schweigen von exotischen Import-Perlen und begehrten Uncut-Versionen, die im deutschen Playstation Network niemals zu haben sein werden.



Edles Design, aber eingeschränkt nutzbar: Die PSP Go (N1000) kann man nur über das Playstation Network mit Software füttern, da sie kein UMD-Laufwerk besitzt.

2 Display-Feinheiten

Wenn Ihr zukünftig in PSP-Erinnerungen schwelgen wollt, sollte dies mit optimaler Bildschirmpracht geschehen. Ab der Modellserie PSP-3000 verwendet Sony ein verbessertes Display. Dessen Nutzen ist allerdings umstritten: Die PSP-3000 stellt die Farben kontrastreicher und prächtiger dar, das Bild ist aber um zirka 15 Prozent dunkler als bei den 1000er- und 2000er-Serien – wer z.B bei Sonnenschein spielt, wird mehr Sichtprobleme bekommen. Wenn Ihr dagegen das geliebte Prachtstück nur in den eigenen vier Wänden aktiviert, werdet Ihr an dem neuen Display Gefallen finden. Hier gibt es bei bewegten Szenen kaum Schmier- und Schatteneffekte, dafür sind in einigen Spielen unschöne horizontale Scanlines zu sehen. Das ganz neue Modell, die PSP-E1000, behebt dieses Problem und besitzt zusammen mit der PSP Go das beste Display. Zu beachten ist, dass die PSP Go mit 3,78 statt 4,3 Zoll Diagonale den kleinsten Bildschirm aufweist.



Die PSP-2000 ist die erste geschrumpfte PSP (Slim & Lite) – der Bildschirm besitzt gegenüber der 3000er-Serie Vor- und Nachteile.

3 Ausstattung & Zubehör

Die PSP ist nicht auf sich allein gestellt, man kann sie auch mit diversem Zubehör verbinden. In dieser Hinsicht liegen die Vorteile klar bei der PSP-3000: Einerseits ist ein Mikrophon eingebaut, was den Kauf eines Headsets erübrigt – dieses Verschleißteil dürfte zunehmend schwerer zu beschaffen sein. Dann bleibt als Alternative nur die GO! Cam. Desweiteren besitzt die PSP-3000 eine optimale TV-Anbindung via Komponentenkabel. Die PSP-2000 könnt Ihr mit einem Spezialkabel zwar auch an den TV anstöpseln, für Spieledarstellung ist jedoch ein Fernseher mit Progressive Scan nötig.



Die PSP-3000 bietet das beste Gesamtpaket hinsichtlich Display und Ausstattung. Manche Spieler stören sich aber an dem Scanline-Effekt des Bildschirms.

Regionalcodes von PSP-Modellen (nur bei Film-UMDs relevant)

REGION	ENDZIFFERN	REGION	ENDZIFFERN
Japan	00	Korea	05
Nordamerika	01	Asien	06
Australien	02	Taiwan	07
UK	03	Russland	08
Europa/mittlerer Osten	04	Mexiko	10

4 Doppelt gemoppelt

Ernsthafte Sammler besitzen von jedem Videospielgerät gleich mehrere Ausführungen. Das Ur-Modell (Serie PSP-1000) eignet sich prima als Zweitgerät, da es in der Anschaffung noch günstiger ist als die Sparvariante PSP-E1000 und trotzdem über WLAN ins PSN geht. Nicht zuletzt hängen an dem Klassiker nostalgische Gefühle, die bei vielen Sammlern ins Gewicht fallen. Als weitere Ergänzung ist ein Modell aus Übersee interessant, um beispielsweise die Kompatibiltät zu Film- und Konzert-UMDs aus USA zu gewährleisten. Etwa beim Gebrauchtkauf ermittelt Ihr die regionale Herkunft des Geräts anhand der letzten beiden Ziffern der Modell-Nummer (Tabelle links unten): Bei der Serie PSP-1000 ist hierzulande Modell PSP-1004 üblich, PSP-1001 z.B. kommt aus den USA.



Der günstige Klassiker: Als Zweit-Handheld ist die PSP-1000 dem neuen Sparmodell vorzuziehen.

5 Lohnt sich die Spar-PSP?

Eigentlich ist das Angebot gar nicht schlecht: Die PSP-E1000 wandert für rund 100 Euro über den Ladentisch und bietet dabei das beste Display aller PSP-Modelle mit UMD-Schacht. Wenn Ihr bevorzugt mit Kopfhörer spielt, könnt Ihr zudem den Mono-Lautsprecher verschmerzen; wer still und heimlich in der Vergangenheit schwelgen will, trifft eine gute Wahl. Die sonstigen Funktionen sind aber arg beschränkt, da die WLAN-Schnittstelle fehlt: Auf WWW-Browser, Chat-Software, Online-Radio und mobiles PSN-Shopping müsst Ihr verzichten – nur in Kombination mit der PS3 oder der PC-Software 'Media Go' gelangt man in den PSN-Store. Insofern sind Online-Multiplayer-Matches mit der PSP-E1000 gar nicht möglich. Und besonders schick sieht die E1000 auch nicht gerade aus...

Die neueste PSP-Variante wirkt etwas klobig und weniger wertig als die beliebte 3000er-Serie, ist aber günstig und hat mit den besten Bildschirm.

PSP-Modelle im Überblick

SERIE	PSP-1000	PSP-2000	PSP-3000	PSP-E1000	PSP-N1000 (Go)
ZIRKA-PREIS	60 Euro (gebraucht)	80 Euro (gebraucht)	130 bis 170 Euro (neu)	100 Euro (neu)	170 Euro (neu)
PRO	+ als Erstmodell interessant für Sammler + massiv & liegt gut in der Hand	+ schlank und günstig + Akku-Laufzeit identisch mit neuen Modellen + AV-Anschluss...	+ farbenprächtiges und scharfes Bild + mit eingebautem Mikrophon + TV-Anschluss inkl. Spielegrafiken	+ günstiger Preis + optimales Display	+ extravagantes Design + 16 GB interner Speicher + mit Mikrophon & Bluetooth
CONTRA	- längere Ladezeiten wg. knappem Speicher - anfällige UMD-Mechanik - keine Ladefunktion per USB-Kabel	- ...aber Spiele nicht auf jedem TV - Gehäuse macht einen windigen Eindruck	- störende Scanline-Effekte des Displays - vergleichsweise teuer	- Mono-Lautsprecher - kein WLAN - größer und schwerer als PSP-3000	- kleineres Display (3,78 Zoll) - kein UMD-Laufwerk - Akku lässt sich nicht wechseln

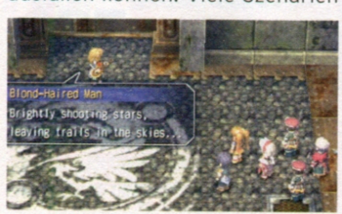
Legend of Heroes: Trails in the Sky

MOBILE GAMER BEST BUY GOLD AWARD

Abenteuer >> Rollenspiel

"The Legend of Heroes: Trails in the Sky" ist wohl das sympathischste Rollenspiel japanischer Machart, auf das sich PSP-Besitzer derzeit einlassen können. Ein durchdachtes und taktisches Kampfsystem, überzeugende Figuren, eine weitläufige Fantasy-Welt und sehr gute (englische) Texte fesseln Stunde um Stunde an das Sony-Handheld. Der Einstieg gerät etwas langatmig, doch nach einigen Stunden kommt das Spiel mächtig in Fahrt. Ihr schließt die Helden ins Herz, fiebert bei der Handlung mit und vergrabt Euch in der komplexen, aber nie unnötig komplizierten Spielmechanik – nur die Grafik hätte etwas hübscher ausfallen können. Viele Szenarien wirken optisch dröge und sehen sich zudem ähnlich. Zum Glück habt Ihr stets eine Karte zur Orientierung dabei.

Bis Ihr "Trails in the Sky" durchgespielt habt, vergehen 60 bis 70 Stunden; und selbst dann warten noch zahllose Subquests – allerdings alles mit englischen Texten. Lobenswert ist die standardmäßige Collector's Edition mit Soundtrack-CD und Artcards.





Persona 2: Innocent Sin

MOBILE GAMER BEST BUY GOLD AWARD

Abenteuer >> Rollenspiel

Es hat lange gedauert, bis die erste Hälfte des zweigeteilten Playstation-Klassikers "Persona 2" in den Westen kam, der Nachfolger "Eternal Punishment" erschien vor gut 12 Jahren zumindest in den USA. Aber das Warten hat sich gelohnt: "Innocent Sin" ist ein ebenso intelligentes wie anspruchsvolles Rollenspiel mit vielen originellen Ideen.

Mit seinem modernen Setting und den okkulten Story-Motiven hebt es sich von der Konkurrenz ab, eine Besonderheit ist die Möglichkeit, Gerüchte zu verbreiten, die später eventuell wahr werden – so könnt Ihr aktiv die Welt beeinflussen. Highlight ist neben dem exzellenten Plot aber das Kampfsystem: Monster werden nicht nur rundenbasiert verdroschen, Ihr könnt ihnen drohen, sie zum Lachen bringen oder ihnen etwas vorsingen – vielleicht zeigen sie sich erkenntlich. Allerdings ist "Innocent Sin" vor allem für erfahrene Spieler geeignet, zumal nur englische Texte zur Verfügung stehen. Dafür gibt es das Spiel ausschließlich als Collector's Edition mit Soundtrack-CD und Artcards.





Cars 2

Rennspiel >> Action

Diese Filmumsetzung geht interessante Wege: Anstatt Euch in der Verfolger-Perspektive fahren zu lassen, zeigt Euch "Cars 2" das Geschehen aus einer meist seitlichen Sicht. Das gradlinige Rennspiel wechselt aber auch mal die Perspektive, um Euch beim Ausbremsen der Konkurrenz zu helfen. Die Präsentation ist prima und die Autos sind ausgesprochen hübsch designt, leider wird edle Sicht oft durch Objekte im Vordergrund verdeckt.





Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Disney
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel



EyePet Adventures

Denken >> Simulation

Ihr kümmert Euch um das leibliche und optische Wohl Eures EyePets, eines knuffigen virtuellen Äffchens. Dazu richtet Ihr die PSP-Kamera (diese ist Pflicht) auf die beiliegende Marker-Karte. Euer Zuhause ist ein Forscherkopter; hier entscheidet Ihr, welche Tätigkeit Euer Schützling als Nächstes ausübt. Erkundet die Insel samt Unterwelt und schaltet neue Wege frei - das ist alles kindgerecht, nett und durchaus charmant, aber auch recht öde.





Schwierigkeit >> einfach	
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 30 Euro (50 Euro mit Kamera)
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel



Naruto: Ultimate Ninja Impact

Action >> Beat'em-Up

Naruto-Fans können nicht über mangelnden Nachschub klagen - zudem stimmt nicht nur die Quantität, auch qualitativ haben die Spiele viel zu bieten. Bei "Ultimate Ninja Impact" handelt es sich um eine Dauerklopperei, bei der Ihr mit dem übermächtigen Helden Hunderte von Gegnern vermöbelt. Die Steuerung ist eingängig, die Grafik ansehnlich, allerdings sind die Feinde dämlich. Lediglich die Zwischenbosse geben mehr als tumbes Schlachtvieh ab.



Schwierigkeit >> einfach bis mittel	
Hersteller	>> Bandai
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Invizimals: Die verlorenen Stämme

Abenteuer >> Rollenspiel

Mit den "verlorenen Stämmen" geht die "Invizimals"-Serie in die dritte PSP-Runde - dabei dreht sich erneut alles um das Suchen und Fangen der Invizimals-Monster mit Hilfe der PSP-Kamera. Im Verlauf der Handlung hortet Ihr eine Vielzahl Monster, levelt sie auf und löst einfache Rätsel. Nette Minispiele sorgen für Abwechslung, auch die Kämpfe in der 'Augmented Reality' sind ansehnlich - die Vermischung von Spielegrafik und realer Umgebung klappt gut.





Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 30 Euro (50 Euro mit Kamera)
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel



Das Mystery-Team

Abenteuer >> Grafik-Adventure

Ein Fall für jüngere Spieler: Gemeinsam mit Colonel Green, Spark und Anabel Vamp (überraschenderweise ein Vampir) werdet Ihr detektivisch tätig. Mal sprecht Ihr mit Zeugen, mal zockt Ihr ein simples Minispiel, mal löst Ihr Wimmelbild-Aufgaben. Das ist alles nett und unterhaltsam, aber auch ausgesprochen simpel und durch die langen Ladezeiten oft anstrengend. Außerdem werden viele Lösungen geradezu auf dem Silbertablett serviert.



Schwierigkeit >> einfach	
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel



Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7

Abenteuer >> Action-Adventure

Die zweite Lego-Episode des Zauberschülers orientiert sich an den letzten vier Filmen bis hin zum finalen Kampf gegen Voldemort. Auf dem Weg dorthin erkundet Ihr Hogwarts und Umgebung, kämpft im Duellierclub und löst in Gestalt von Harry, Hermine, Ron & Co. Rätsel, für die Ihr individuelle Fähigkeiten der Helden koordiniert. Gekämpft wird seltener als in anderen Lego-Spielen, motivierendes Sammeln von Steinchen und geheimen Objekten überwiegt.

Schwierigkeit >> einfach	
Hersteller	>> Warner
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



TOP TEN

Die gruseligsten Spiele

Zugegeben, mobiles Spielen und furchteinflößender Grusel passen nicht wirklich zusammen – niemand wird bestreiten, dass die entsprechende Stimmung am besten im dunklen Zimmer mitsamt großem Bildschirm und Surround-Sound aufkommt. Und doch gibt es ein paar erstklassige Spiele für Handhelds, die Euch mal mit sanftem Grusel, mal mit bösen Schock-Effekten auf Trab halten. Die zehn Besten haben wir hier für Euch zusammengetragen. *tn*



1 Silent Hill: Origins & Shattered Memories

PSP

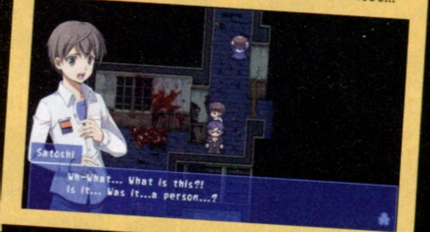
Konamis „Silent Hill"-Serie hat ihre besten Jahre zwar hinter sich, doch die Horror-Abenteuer in der amerikanischen Kleinstadt spielen immer noch in der obersten Erschrecker-Liga. Verstörende Kreaturen, intelligente Psycho-Spielchen und das stete Gefühl der Ausweglosigkeit sind das Markenzeichen der Serie und kommen auch auf der PSP zur Geltung.



2 Corpse Party

PSP

Der PSP-Download sieht auf den ersten Blick so harmlos aus – kleine 16-Bit-Sprites und Anime-Standbilder, wer hat vor sowas denn Angst? Doch der Eindruck täuscht. Kein anderes Horrorspiel erzeugt eine so bedrückende Stimmung und da die oft harten Gewaltszenen meist nur über Texte vermittelt werden, sind sie viel effektiver als jede noch so blutige Splatter-Sequenz. Und erst die Soundkulisse...



3 Dead Space

iOS

Nicht nur auf Heimkonsolen sorgt Electronic Arts' „Dead Space" für kalte Füße, der Weltraum-Schocker funktioniert auch auf iPhone richtig gut. Grafisch muss sich die iOS-Entwicklung kaum vor ihrem großen HD-Bruder verstecken. Nach einem langsamen Auftakt geben sich die Schock-Effekte bald die Klinke in die Hand. Aus allen Ecken stürmen die Nekromorphs ein – Euer Plasma-Cutter freut sich.



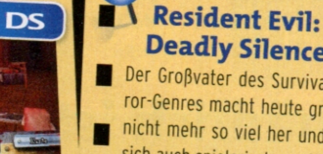
4 Resident Evil: Revelations

3DS

Die jüngste „Resident Evil"-Episode kehrt zu den Serien-Wurzeln zurück – und wir lieben sie dafür! Großartige Grafik, tolle Action und manch' zünftiger Schock-Effekt zeichnen das Capcom-Abenteuer aus. Obwohl es unheimlichere Spiele gibt, verleiht gerade der 3D-Effekt vielen Situationen genau den Gruselfaktor, den wir z.B. in der HD-Episode 5 vermisst haben.

5 Dementium: Die Anstalt & Teil 2

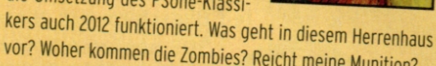
DS



Eine interessante Mischung: Die beiden „Dementium"-Spiele verbinden die aus Shootern bekannte Ego-Ansicht mit dem psychologischen Horror der „Silent Hill"-Reihe. Ihr kämpft Euch durch eine verfallene Anstalt und bekommt es mit ebenso scheußlichen Monstern zu tun. Was ist real, was spielt sich nur in Eurem Kopf ab? Technik & Steuerung sind zudem top!

6 Resident Evil: Deadly Silence

DS



Der Großvater des Survival-Horror-Genres macht heute grafisch nicht mehr so viel her und fühlt sich auch spielerisch umständlich an. Lässt man sich aber auf die Eigenheiten von "Deadly Silence" ein, stellt man schnell fest, dass die Umsetzung des PSone-Klassikers auch 2012 funktioniert. Was geht in diesem Herrenhaus vor? Woher kommen die Zombies? Reicht meine Munition?

7 Dracula the Undead

LYNX



Bram Stokers berühmter Roman um den Grafen Dracula inspiriert seit mehr als 100 Jahren kreative Köpfe. Auf Ataris Retro-Handheld Lynx wurde die literarische Vorlage als atmosphärisches Adventure umgesetzt. In der Rolle des Jonathan Harker rätselt Ihr Euch durch die Räume des Schlosses, klettert an der Fassade entlang und versucht, dem Grafen und seinen blutrünstigen Bräuten zu entkommen.

8 Obscure: The Aftermath

PSP



Obwohl das Cover anderes suggeriert, ist „The Aftermath" kein neues Spiel, sondern die Umsetzung des Konsolen-Titels „Obscure 2". Das actionlastige Abenteuer im College-Ambiente punktet nicht nur mit guter Grafik, fantastischer Musik und klischeetriefendem B-Movie-Flair, sondern auch einem gelungenen Koop-Modus. Wen stört da noch die Geschichte um eine Monsterpflanze...

9 Doom

GAME BOY ADVANCE



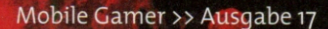
Kaum eine Plattform, auf die der Kult-Shooter „Doom" nicht umgesetzt wurde. Überraschenderweise gehört die Game-Boy-Advance-Konvertierung zu den gelungeneren Varianten. Habt Ihr Euch an die pixelige Grafik gewöhnt, packt Euch die herrlich seltsame Mars-Höllenatmosphäre des Klassikers aufs Neue. Verzweigte Levels, eklige Dämonenengegner und schwere Wummen – wer kann da schon Nein sagen?

10 The 3rd Birthday

PSP

Die jüngste Episode der "Parasite Eve"-Reihe ist ein Shooter mit Rollenspiel-Einschlag. Da Heldin Aya stets mit schwerem Geschütz unterwegs ist, hält sich der Schreckensfaktor zwar in Grenzen, die Geschichte um die Twisted und eklige Mutationen kann ihre Horror-Wurzeln aber nicht verleugnen.





Sprechstunde >>



Kontakt erwünscht

Wenn Ihr Fragen habt, Fehler entdeckt oder einfach nur ein paar Kommentare loswerden wollt, dann schreibt uns bitte.

Cybermedia GmbH
Mobile Gamer
Sprechstunde

Wallbergstr. 10
86415 Mering

Oder per E-Mail an:
service@mobile-gamers.de

Fragen und Antworten

Hallo, liebe Leser! Nun ging doch ein ganzes Jahr ins Land, bis die nächste Ausgabe der *Mobile Gamer* erschienen ist. Nummer 16 kam pünktlich zum 3DS-Start, Heft 17 folgt nun zur Einführung der PS Vita. Insbesondere für neue Leser beantworten wir an dieser Stelle die meistgestellten Fragen zu Eurem Lieblings-Handheld-Magazin.

Wann kommt die nächste Ausgabe? Im Moment erscheint die *Mobile Gamer* zu besonderen Anlässen – in diesem Fall der Europa-Start der Playstation Vita. Wir streben an, spätestens im Herbst eine weitere Ausgabe der *Mobile Gamer* zu veröffentlichen. Aufgrund dieser langen Auszeiten bieten wir auch keine Abonnements an.

Wieso diese seltsame Erscheinungsweise? Wie oft die *Mobile Gamer* auf den Markt kommt, hängt einerseits von den Verkaufszahlen des Magazins ab – bislang waren wir mit diesen durchaus zufrieden. Leider rechnet sich die Zeitschrift, wie übrigens die meisten Hefte, nicht ohne entsprechende Anzeigenerlöse. Dies war in der Vergangenheit das eigentliche Problem, denn Print-Werbung für Handheld-Spiele ist eher selten. Insofern muss der Cybermedia Verlag im Vorfeld abwägen, ob und wann genügend Leser zu erreichen und Anzeigeneinkünfte zu erzielen sind.

Infos über kommende Hefte: Wann eine neue *Mobile Gamer* erscheint, verrät ein Blick in unser monatliches Schwestermagazin M! GAMES. Oder Ihr besucht regelmäßig den Internet-Auftritt der M! GAMES unter www.maniac.de. Beides lohnt sich übrigens nicht nur wegen diesen Infos...

Wie schädlich ist der 3D-Effekt beim 3DS?

Eltern Ratgeber



Liebe Eltern, Omis und Opis, Tanten und Onkel, vielleicht habt Ihr schon mal einen Blick auf den oberen Bildschirm des Nintendo 3DS geworfen. Und möglicherweise hat Euch überfordert, was Ihr da gesehen habt. Manche Menschen empfinden dreidimensionale Bilder nämlich als anstrengend. Sie sprechen von Übelkeit, Schwindelgefühlen und Überanstrengung der Augen. Mehr noch als beim Spielen auf dem herkömmlichen DS, der PSP oder dem Fernseher kann der konzentrierte Blick auf den 3D-Schirm die Augen ermüden, da sie ausgetrickst werden müssen, um überhaupt plastische Bilder mit Tiefenwirkung auf einem flachen Schirm zu erkennen.

Nach rund einem Jahr Spielerfahrung mit dem 3DS hat das Redaktionsteam der *Mobile Gamer* in Sachen 3D-Optik vielfältige Erfahrungen gesammelt. Bei den meisten Spielen hält sich der Zugewinn beim Spielspaß in Grenzen, häufiger sorgen Doppelkonturen für Verwirrung, die durch mangelhafte Programmierung oder einen falschen Betrachtungswinkel auftreten können. Die starre Haltung, die für einen erfolgreichen 3D-Effekt nötig ist, wird bei längerem Spielen ohne Pause unbequem. Bei gut gemachten Spielen treten zwar keine Störbilder auf, dennoch neigt ein Großteil unseres Teams dazu, den 3D-Regler nicht auf Maximum zu stellen. Die meisten spielen entweder in einer entspannteren Position im mittleren Bereich oder deaktivieren den Modus komplett, um die herkömmliche 2D-Darstellung zu genießen, was auf Dauer weniger anstrengend ist. Schädlich für die Augen ist der 3D-Effekt unseres Wissens aber nicht, zumindest gibt es bislang keine wissenschaftlichen Untersuchungen mit einem eindeutigen Ergebnis. Nintendos Empfehlung, beim Spielen häufiger Pausen einzulegen, ist jedoch eine durchaus sinnvolle Vorsichtsmaßnahme.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg), viSdP

Redaktion/Autoren: Ulrich Steppberger (us), Oliver Schultes (os), Tobias Kujawa (tk), Matthias Schmid (ms), Oliver Ehrle (oe), Michael Herde (mh), Thomas Nickel (tn), Filip Kaczor (fk), Robert Bannert (rb)

Redaktionsfax: 08233/7401-17

Internet: www.mobile-gamers.de und www.maniac.de
E-Mail: service@mobile-gamers.de

Layout: Cynthia Grieff

Titelmotive: Kid Icarus © Nintendo PS Vita © Sony, Metal Gear Solid © Konami, Resident Evil © Capcom

Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung:
Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17

Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Ohmstr. 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon 089/319061-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH & Co. KG
Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in Mobile Gamer oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Urheberrecht: Alle in Mobile Gamer veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, dass in Mobile Gamer unzutreffende Informationen oder in Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch
Andreas Knauf

NACHBESTELLUNG


Ausgabe 13


Ausgabe 16

Die Ausgaben 13 und 16 von *Mobile Gamer* könnt Ihr nachbestellen. Einfach Coupon ausfüllen und 5 Euro pro Heft in einen Umschlag stecken. Alle anderen Ausgaben sind leider vergriffen.

Unsere Adresse: Cybermedia GmbH, Nachbestellungen, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

AUSSCHNEIDEN & ABSCHICKEN

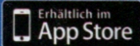
Ich bestelle die angekreuzten Hefte. Pro Heft lege ich 5 Euro in bar oder in Briefmarken in den Umschlag.

Ausgabe 13  Ausgabe 16 ○

NAME VORNAME

STRASSE NR

PLZ WOHNORT



GROSSES KINO
jetzt im Handel UND IM APPSTORE



8 40/42"-Fernseher von 750 bis 1.300 Euro

High End Subwoofer für 2.000 Euro

Bowers&Wilkins Boxenset aus der CM-Serie

Epson 3D-Projektor TW9000

AV-Receiver TX-NR 3009 von Onkyo

Spitze: Yamahas neuer Receiver RX-A 3010

audiovision.de

Spieletipps >>



Dead or Alive Dimensions

Geheime Kostüme

Drückt in der Charakterauswahl eine der unten stehenden Kombinationen und bestätigt die Wahl mit der A-Taste.

Kostüm	Kombination
Kasumi Alpha: Braid	L, X
Kasumi Alpha: High Ponytail	R, X
Kasumi Alpha: Low Ponytail	L, R, X
Kasumi: Braided Hair	L, X
Kasumi: High Ponytail	R, X
Kasumi: Low Ponytail	L, R, X
La Mariposa: No Mask	L, X
Lei Fang: Side Braids	L, X
Lei Fang: Short Ponytail	R, X
Random Select: Shiden Kostüm	R, X oder L, X oder L, R, X



The 3rd Birthday

Geheime Duschszene

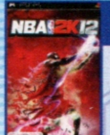
Untersucht bei der ersten Begegnung mit Gabrielle (nach dem zweiten Kapitel) die zweite Dusche im 'Locker Room'.

Anzug-Betrachter

Für Ayas Klamotten lässt sich ein Betrachter-Modus freischalten: Spielt das Abenteuer durch, ohne den Anzug zu wechseln!

Geheimes Ende

Wer das Abenteuer zweimal durchspielt, entdeckt nach den Credits einen geheimen Abspann.



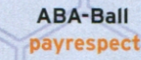
NBA 2K12

Freiwürfe

Wer die Trefferquote von Freiwürfen optimieren möchte, sollte seine Spieler bei der Ausführung genau beobachten: Werft, sobald sich der Ball über dem Kopf des Sportlers befindet.

Cheats

Wählt im Menü 'Features' die Option 'Extras' und dann 'Codes': Hier dürft Ihr Passwörter eingeben, um verschiedene Extras freizuschalten.



Passwörter

Extra	Passwort
Team: VC	vcteam
ABA-Ball	payrespect
Retro Air Jordans	23
Team: 2K China	2kchina
Trikots: Cavs Cavfanatic	aifnaatccv
Trikots für Grizzlies, Hawks, Mavs und Rockets	eydonscar
Trikots für Cavaliers, Jazz, Magic, Raptors, Timberwolves, Trail Blazers, Warriors	wasshcicsl
Team: NBA 2K-Entwickler	nba2k
Trikots: Bobcats NASCAR Racing	agsntrccai
Trikots: Hornets Mardi Gras	asrdirmga
Trikots: Trail Blazers Rip City	ycprtii
Team: 2K Sports	2ksports
St Patrick's Day Uniformen für Bulls, Celtics, Knicks und Raptors	riiasgerh





Pilotwings Resort

Mario-Easteregg

Düst mit dem Jetpack im Freiflug-Modus (nachts) zur Wohnstadt und nähert Euch dem grünen Auto: Ihr hört den Soundtrack von "Super Mario Bros." und das nahe Infozeichen gibt einen Hinweis.

X-Men Destiny

Juggernaut-Anzug

Haltet im Startbildschirm die beiden Schultertasten gedrückt und führt die folgende Kombination aus, um den Juggernaut-Anzug freizuschalten.

Unten, rechts, oben, links, Y, B



Ridge Racer 3D

Geheime Flitzer

Nicht nur beim Car-Attack, sondern auch im Mehrspieler-Modus könnt Ihr versteckte Wagen freischalten – fahrt einfach zehn Rennen, um sieben neue Flitzer zu finden. Das klappt auch im Einzelkartenspiel.



Lego Pirates of the Caribbean

Geheime Schurken

Disney hat in die Filmumsetzung allerlei Figuren gepackt: Um die größten Freibeuter und Schurken der Geschichte freizuschalten, klickt Ihr im Hauptmenü in die 'Optionen' und gebt unsere Passwörter mit der Funktion 'Codes' ein – klappt auch auf PSP und DS.

Passwörter

Figur	Passwort
Ammand der Korsar	ew8t6t
Angelica (verkleidet)	dirr45
Blackbeard	d3dw0d
Ching	gdetde
Clanker	zm37gt
Clubba	644thf
Davy Jones	4djlkr
Der Spanier	p861jo
Gouverneur Swann	id9454
hungriger Kannibale	64bnhg
Jack Sparrow	vdjspw
Jacoby	bwo656
Jimmy Legs	13glw5
Kanonier	y611wb
Koeher	rt093g
König George	rked43
Philip	wev040
Quartiermeister	rx58hu
Twigg	kdlfkd
wütender Kannibale	vgf32c



Super Pokémon Rumble

Passwörter

Pokémon-Codes

Mit den korrekten Zahlenkombinationen könnt Ihr geheime Pokémon aufstöbern: Reist nach Oststadt (die zweite Metropole) und nennt Somnian das jeweilige Passwort. Somnian verrät dann, wo das neue Pokémon zu finden ist.

Admurai (Wasser-Plus)
3791 9675

Arktos
2704 0204

Boreos
9816 6460

Dialga
3681 9208

Fasasnob
0632 6305

Flambirex (Feuer-Plus)
6306 9222

Floink (Feuer-Plus)
5487 0833

Flunschlik
4074 7455

Galagladi (Kombiklopper)
4291 0125

Groudon
7132 9643

Knakrack (Superstar)
1027 9741

Lavados
6284 2344

Lugia
3467 3843

Ohrdoch (Spaßkanone)
7462 8687

Ottaro (PokéTC)
8084 8937

Pikachu (Elektro-Plus)
7580 5216

Serpifeu (Pflanze-Plus)
4941 6440

Serpiroyal (Pflanze-Plus)
8047 7639

Skorgro (Effektivling)
7182 4825

Victini
9082 7838

Voltolos
1189 0516

Zapdos
1566 6140

Zapplarang (Sturkopf)
6491 6130

Zoroark (PokéTC)
6150 1893

Pokévolution

Auch beim Rumble lassen sich höhere Entwicklungsstufen der Pokémon ergattern, allerdings klappt's hier nicht durch Training - Ihr müsst sie fangen oder evolieren. Zur Evolution benötigt Ihr jeweils sieben Pokémon eines Typs, um die nächsthöhere Evolutionsstufe zu erhalten. Fangt z.B. sieben Bisasam, eilt in die Stadt und lasst alle sieben frei. Zur Belohnung gibt's eine große Münze und die nächste Evolutionsstufe, in diesem Fall Bisaknosp. Wer gleich zwei Stufen evolieren will, braucht 49 Exemplare.



Ben 10 Ultimate Alien: Cosmic Destruction

Cheats

Klickt Euch über das Hauptmenü zur Cheateingabe und nutzt die folgenden Passwörter, um die gewünschten Effekte zu aktivieren.

eine Million DNA
cash

Charakter Fourarms
classic

volle Verwandlungsenergie
energy

hoher Schwierigkeitsgrad
hard

volle Lebensenergie
health

alle Levels anwählbar
levels

Charakter Rath
primus

maximale Fähigkeiten
upgrade



WWE All-Stars

Alle Kämpfer

Drückt die folgenden Richtungskommandos im Hauptmenü - der Trick funktioniert auch mit der PSP-Version.

Links, rechts, links, unten, oben, links, rechts, oben



Spider-Man: Edge of Time

VIP-Codes

Wechselt in die VIP-Sektion des Spiels und nutzt die Passwörter unten, um zusätzliche Anzüge freizuschalten.

Anzug: Gift
innerspider

Anzug: The Last Stand
Klick mich

Cheats

Mit zwei Kombinationen (D-Pad) kann man nach der Wahl des Savegames weitere Anzüge entdecken. Das klappt auch auf dem 3DS!

Anzug: Big Time
Rechts, unten, unten, oben, links, unten, unten, rechts

Anzug: Zukunftsstiftung
Oben, unten, links, oben, unten, links, rechts, links



FIFA 12

Unbegrenzt Wechsel

Drei Spielerwechsel stehen zur Verfügung, aber mit einem Trick geht's auch öfter. Ändert nach dem zweiten Spielerwechsel die Formation und schon kann man erneut drei Wechsel ausführen! Mit dem Torwart klappt dies allerdings nicht.



Tales of the Abyss

Top-Waffen

Wenn Ihr frühzeitig die zweitbeste Waffe für jeden Helden abräumen wollt, bestreitet Ihr in der Arena die Einzelkämpfe für jede Figur bis zur zweiten Stufe.

Alle Rezepte

Wer kochen will, muss erstmal die Rezepte finden: Folgend verraten wir alle Fundorte.

Egg Bowl
grüne Mappe im Forschungslabor von Belkend

Cake
lauft durch die Blumenwiese bei Tataroo Valley nach dem Dungeon

Onion Soup
grüne Mappe im Inn des gefallenen St. Binah

Gratin
Chesedonia

Stew
sprecht in Daath mit Florian in Ion's Zimmer

Miso Stew
Baticul

Fried Chicken
Chesedonia

Fruit Cocktail
Keterbury Hotel

Sandwich
St. Binah

Toast
Keterbury

Riceball
kurz vor Engeve (nach Handlungsszene)

Spaghetti
Engeve

Fried Rice
übernachtet im Inn von Baticul

Ramen
grüne Mappe in Tears Raum, Yulia City

Soba Noodles
Belkend

Pizza
sprecht mit dem Koch in Daath

Sushi
grüne Mappe in der Bücherei der Kathedrale von Daath

Salad
grüne Mappe in einem Haus von Keterbury Bay

Curry
sprecht mit Jade in der Runde der Barkeeper von Grand Chokmah

Udon Noodles
grüne Mappe in einem der Häuser von Sheridan

RESIDENT EVIL™ REVELATIONS

Tödliche Gefahr aus dem Genlabor: Mit unseren Tipps überlebt Ihr die T-Abyss-Mutation!

SURVIVAL GUIDE

Der Alptraum von Terragrigio: Terroristen kontaminieren die Inselstadt mit dem T-Abyss-Virus, infolgedessen das komplette Areal ausgeräuchert und zur Todeszone erklärt wird. Doch irgendwie schaffen es einige Mutanten, die Barrikaden zu überwinden – Jill Valentine, Chris Redfield und weitere Helden machen sich auf, die Gefahr zu bannen. Mit unseren wohl dosierten Überlebenstipps seid Ihr auf alle Überraschungen gefasst! *oe*

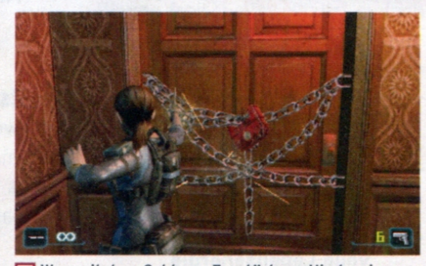
DIE IDEALE STEUERUNG

Im Optionsmenü wählt Ihr zwischen diversen Steuerungsvarianten, die sich alle mit dem Schiebepad Pro kombinieren lassen. Grundsätzlich entscheidet Ihr Euch zwischen klassischer „Resident Evil"-Kontrolle und einer an Ego-Shooter angelehnten Bedienung. Ohne Schiebepad Pro müsst Ihr ständig zwischen 'Zielen' und 'gerade Bewegungen' (Straven) wechseln, was manche Kämpfe erschwert. Seitliche Ausweichmanöver gelingen seltener und der Zielvorgang wird träger, Ihr könnt also weniger Trickschüsse anbringen. Außerdem ist es wesentlich schwerer, den Gegner zu umkreisen – Teamtaktiken arten dann schon mal in ein heilloses Durcheinander aus. Speziell in höheren Schwierigkeitsgraden verpulvert Ihr so unnötig Munition (siehe Ressourcen) – im Zombie-Land tödlich.

Versucht Euch an Trickschüssen: Mit dem Schiebepad Pro gelingen sie wesentlich leichter!

OPTIMIERT DIE RESSOURCEN

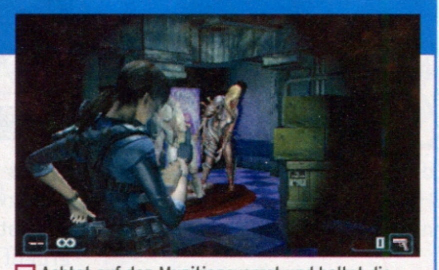
Zwei Ressourcen gilt es zu verwalten – Heil-Items und Munition. Wer in höheren Schwierigkeitsgraden bestehen will, muss sie sich sparsam einteilen – sonst steht Ihr gegen Ende eines Kapitels mit leeren Händen da und müsst lange Abschnitte wiederholen. Da die Handlung laufend zwischen mehreren Figuren mit unterschiedlicher Ausrüstung wechselt, ist es gar nicht so leicht, den Überblick zu bewahren: Um Heil-Items zu erhaschen, solltet Ihr allerorts den Scanner nutzen und die Zielorte auf der Karte im Auge behalten. Denn bei jedem Episodenwechsel (bis zu zweimal pro Kapitel) werden die Helden automatisch geheilt! Da Heilung blitzschnell per Knopfdruck klappt, solltet Ihr sie nur in Notfällen einsetzen – stürmt auch angeschlagen, solange es geht! Munition spart Ihr dagegen mit Trickschüssen (siehe rechts) und den Einsatz von Nahkampfwaffen: Zerstört Vorhängeschlösser und Kisten immer mit dem Messer!



Weg mit dem Schloss: Zerstörbare Hindernisse lassen sich auch mit dem Messer beseitigen.

IN JEDER KAMMER EINE KUGEL

Ein volles Magazin ist das A und O jeder Zombiejagd, nicht nur wegen den plötzlichen Überfällen. Die Munitionstasche ist arg begrenzt, an manchen Stellen werdet Ihr sogar mehr Munition finden, als Ihr einstecken könnt – leere Magazine werden bei Aufnahme nicht gefüllt! Ladet deshalb alle Waffen immer durch, um die maximale Patronenzahl einzusammeln. In den Gefechten bringt Euch dann nur noch das Nachladen in Bedrängnis: Zum Glück könnt Ihr Euch während des Ladens bewegen und feindlichen Angriffen ausweichen. Dabei wird zwar die Nachlade-Animation abgebrochen, Euer Magazin jedoch trotzdem komplett gefüllt. Dumm auch, dass das Nachladen zum Teil nervig geriet: In Ego-Perspektive klappt's komfortabel mit der B-Taste, aber in Third-Person-Perspektive drückt man das Steuerkreuz nach unten. Nutzt dies, um bei jedem Marsch die Kammern zu füllen.



Achtet auf den Munitionsvorrat und haltet die Mutanten beim Nachladen auf Distanz.

NAHKAMPF



Der Feind versperrt den Weg: Mit dem Ausweichmanöver könnt Ihr an ihm vorbeihuschen.

Die Nahkampfwaffen Messer, Doppelmachete und Beil sind schwerer zu handhaben als in anderen „Resident Evil"-Abenteuern. Effektiv sind sie nur, wenn Ihr die Angriffstaste gedrückt haltet und so Kraft aufbaut. Um hierfür Zeit zu gewinnen, müsst Ihr die Gegner meist betäuben - studiert dazu die Trickschüsse. Wenn Ihr allerdings alle Magazine leer geschossen habt, ist die Nahkampfwaffe Eure letzte Hoffnung: Übt das Timing der Ausweichmanöver, um Euch im Ernstfall die Feinde vom Hals zu halten. Man kann zurückweichen oder sich am Gegner vorbeiwinden. Immer in Bewegung bleiben!

BODENKAMPF



Beim Bodenkampf nutzen Euch nur Messer, Pistole und Granaten.

An einigen Stellen im Abenteuer müsst Ihr in Bodenlage kämpfen. Mal seid Ihr am Bein verletzt, mal haut Euch ein Mutant aus den Latschen. Für diesen Fall solltet Ihr immer Einhandwaffen bereit halten, empfehlenswert ist eine Pistole und Granaten. Letztere piepen und locken damit Gegner an, so könnt Ihr Euch einige Feinde (z.B. Wölfe) vom Hals halten. In Bodenlage könnt Ihr nur langsam manövrieren, deshalb solltet Ihr Euch den Rücken freihalten: Robbt in eine Ecke, dann habt Ihr beste Übersicht. Falls Ihr aufstehen könnt, tut dies durch wiederholtes Drücken der Y-Taste - dann geht's schneller!

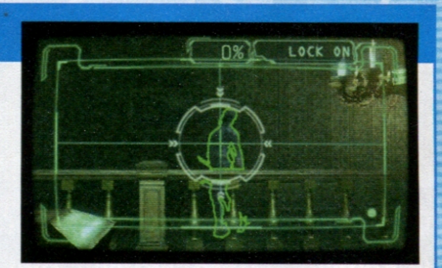
AUF DER FLUCHT



Einfach abhauen: Sobald Ihr die Leiter besteigt, ist Euer Held vor den Mutanten sicher.

Die Munition ist alle? Dann müsst Ihr rennen. Mit etwas Glück findet Ihr dabei Nachschub. Mit Nahkampfwaffe und Ausweichmanöver könnt Ihr die Gegner zurückschlagen, meist aber nicht besiegen. Sprintet deshalb mutig los und nutzt taktisch alle Stellen, an denen Ihr unverwundbar seid - z.B. während Ihr auf Leitern klettert, Objekte begutachtet, Türen öffnet oder Absätze hinunterspringt. Während Ihr den Nahkampfangriff ausführt, könnt Ihr keine Kontertreffer einstecken - auch so lassen sich Angriffe abblocken. Und: Mutanten folgen Euch nicht durch Türen.

DER SCANNER



Ortet Feinde und scannt sie unbemerkt - manchmal sogar durch stabile Wände.

Die bis zu fünf mitführbaren Heilpflanzen lassen sich nicht nur in der Umgebung finden. Wer alle Feinde mit dem Scanner untersucht, erhält für jedes vollständige Datenpaket (100 Prozent) eine Zusatzpflanze. Wenn Ihr dieselben Gegnertypen jedoch mehrfach scannt, erhaltet Ihr immer weniger Daten. Optimiert deshalb die Ausbeute: Lebendige Mutanten liefern mehr Daten, an vielen Stellen könnt Ihr schleichen und sie unbemerkt scannen - deren Aufmerksamkeitsradius ist oft kleiner als die Reichweite des Scanners. Außerdem verschwinden einige Gegner schnell nach ihrem Tod.

KI-KAMERADEN



Bewahrt den Überblick: Ein KI-Freund kann die Gegner nur selten besiegen, sie aber ablenken.

Die computergesteuerten Partner können im Soloabenteuer echte Nervensägen sein: Mal stehen sie im Weg und behindern die Sicht, mal lassen sie Euch im Stich - egal ob aus der Handlung heraus oder aufgrund von Fehlverhalten. Grundsätzlich solltet Ihr beim Betreten eines Raumes schnell den Platz vor der Tür räumen, da Euer Partner sonst nicht nachrückt. Schussfolge und Schaden der Freunde sind deutlich schwächer als bei den Helden, sie leisten also nur Schützenhilfe. Trotzdem könnt Ihr sie benutzen, um Verwirrung zu stiften: Die meisten Gegner konzentrieren sich auf den Soldaten, der sie zuletzt angegriffen hat - etwa Obermotze lassen sich schon mal ablenken, wenn Ihr taktische Feuerpausen einlegt.



MIT TRICKSCHÜSSEN ZUM SIEG

Wer Zombies und Mutanten blitzschnell ausschalten will, kann zahlreiche Taktiken einsetzen. Haltet immer Ausschau nach explosiven Elementen wie Gasflaschen und lockt die Feinde in ihre Nähe, um diese mit nur einer Kugel zu beseitigen. Daneben besitzen auch die Gegner individuelle Trefferzonen, deren Beschuss unterschiedliche Wirkungen hat - es gibt Schwachstellen, aber auch Trefferzonen mit lähmendem Effekt! Benommene Feinde lassen sich leichter ins Visier nehmen und alternativ mit der Nahkampfwaffe bearbeiten - je nach Charakter führt Ihr Messer, Doppelmachete oder Beil mit Euch. In beiden Fällen spart Ihr reichlich Munition, studiert dazu unsere Tabelle mit den Schwachpunkten der Gegner.



OOZE — TRICKZONE: Kopf, Arme, Beine

Diese Mutanten verletzen Euch mit ihren Stacheln: Zielt auf den Kopf für maximalen Schaden oder bringt sie mit einem Schuss ins Bein zu Fall. Geschickte Krieger können auch beide Arme treffen und sie so lähmen - ideal für Charge-Angriffe mit der Nahkampfwaffe. Schießende Ooze bewegen sich kaum, attackiert sie aus der Deckung.



GLOBSTER — TRICKZONE: Maul

Der Riesenwurm verschluckt Euch, haltet ihn besser respektvoll auf Distanz. An Land robbt er träge auf Euch zu, aber im Wasser ist er Euch überlegen - er taucht plötzlich vor Euch auf! Schießt unten auf sein Maul, damit er sich aufbäumt. Anschließend habt Ihr Gelegenheit, dem empfindlichen Rachen mit Folgeschüssen zuzusetzen.



HUNDE & WÖLFE — TRICKZONE: Kopf

Fenrirs sowie Wachhunde überraschen Euch und greifen meist im Rudel an. Da sie geradewegs auf Euch zu laufen, könnt Ihr sie leicht erwischen - mit der Flinte gleich mehrere! Im Nahkampf wird's dann unübersichtlich: Weicht den Sprungangriffen seitlich aus und nutzt die 180°-Drehung, um Euch den Rücken freizuhalten.



HUNTER — TRICKZONE: Kopf, alle Körperteile

Auch Hunter greifen meist in Gruppen an und verwirren Euch mit wilden Sprüngen. Wenn Ihr alle Körperteile trefft, fallen sie zu Boden - daher eignet sich die Flinte. Wenn Ihr den Hunter beim Sturmangriff trefft, wird er benommen: Nutzt diese beiden Varianten, um den Hunter für einen abschließenden Kopftreffer in Position zu bringen.



GHIOZZO — TRICKZONE: keine

Diese Fische wurden mit dem T-Abyss-Virus scharfgemacht. Im Wasser sind sie höchst gefährlich, da sie abtauchen und kaum zu treffen sind - lockt sie an Land, um sie ins Visier zu bekommen. Wie die Wölfe greifen sie mit einem Sprungbiss an, dem Ihr seitlich ausweicht. Erweitert die Pistole mit dem Doppelschuss - eine Salve reicht.



SEA CREEPER — TRICKZONE: keine

Der Krebsmutant hebt nur selten den Kopf aus dem Wasser, schnelle Schützen können ihn erwischen. Meist taucht das Biest aber unmittelbar vor Euch auf und zwingt Euch zur Verteidigung (Y-Taste) - kommt ihm zuvor oder setzt nach der Abwehr-Animation nach. An einigen Stellen kann man dem Sea Creeper auch ausweichen.



FARFARELLO — TRICKZONE: Kopf, alle Körperteile

Diese Hunter-Variante ist mit dem T-Abyss-Virus infiziert und kann sich deshalb unsichtbar machen. Achtet auf den Ziel-Laser Eurer Waffe oder die Schussrichtung Eures KI-Kameraden, um sie im Tarnmodus zu entdecken - hier bewegen sie sich sehr langsam. Sobald sie sichtbar werden, bekämpft Ihr sie mit den Hunter-Taktiken.



SCARMIGLIONE — TRICKZONE: Kopf, alle Körperteile

Der Mutant besitzt einen Schildarm, mit dem er sich vor Euren Angriffen schützt. Aus der Deckung attackiert er wie ein Ritter mit dem Lanzenarm, zudem beherrscht er einen Sturmangriff. Mit Impulsgranaten lässt er sich allerdings für weitere Angriffe betäuben und Splittergranaten setzen ihm übel zu.



Der Pfad des friedvollen Kriegers: Wahre Meisterschleicher gelangen in Konamis 3DS-Abenteuer zum Abspann, ohne einen einzigen Feind zu töten – und das geht so!



Snakes 3DS-Schleicheinsatz lädt durch seine Vielfalt an Waffen, Ausrüstungsgegenständen und Umgebungen zum Experimentieren mit den zahlreichen Feinden ein. Doch eine Besonderheit der "Metal Gear Solid"-Serie ist es seit jeher, dass die Spiele ohne den Einsatz tödlicher Gewalt durchgespielt werden können. Die größte taktische Herausforderung sind bei diesem Vorhaben die vielseitigen und intelligent gestalteten Bosskämpfe, darüber hinaus ist lediglich viel Geduld, Vorsicht und Timing erforderlich. Wir haben etliche Taktiken ausprobiert und geben Hilfestellung, wie Ihr gewaltfrei zum Abspann gelangt. Das sollte Euch aber nicht davon abhalten, etwas völlig anderes auszuprobieren – es lohnt sich! *mh*

TAKTISCHE TIPPS FÜR GEWALTFREIES SCHLEICHEN



SCHRITT 1: AUSRÜSTEN

Sollen auf dem Weg zum Abspann keine Gegner sterben, ist die meistgenutzte Waffe die Mk22-Betäubungspistole, deren Schalldämpfer sich allerdings abnutzt. Beschafft daher frühzeitig Ersatz oder verwendet nach dem ersten Spieldurchgang die freigeschaltete Wüstentiger-Uniform, die ihn schont. Dennoch solltet Ihr grundsätzlich sorgfältig überlegen, wohin Ihr schießt: Nach einem Kopftreffer fallen Gegner sofort um, Schüsse ins Bein verzögern die Ohnmacht um mitunter kritische Sekunden – skeptische Soldaten schauen nach oder melden den Vorfall ihrem Vorgesetzten, der Verstärkung schickt. Muntere Wachen wiederum wecken schlafende Kameraden auf. Auf größere Entfernung und in Bosskämpfen leistet The Ends Mosin-Nagant-Scharfschützengewehr gute Dienste. Es betäubt schneller als die Mk22, bietet aber keinen Schalldämpfer, sodass die übrigen Gegner nach dem ersten Schuss hellhörig werden. Im Nahkampf sind Blendgranaten nicht zu unterschätzen, dreht Euch rechtzeitig weg! Sämtliche Waffen lassen sich übrigens blitzschnell nachladen, indem Ihr zweimal zackig die rechte Schultertaste betätigt.



SCHRITT 2: ABLENKEN

Beobachtet die einzelnen Laufwege der Patrouillen und nutzt Lücken zum Passieren. Bringt Feinde außerdem von ihrer Route ab, indem Ihr leere Magazine werft und so Ablenkungsgeräusche erzeugt. Geschickt platzierte Erotikhefte hingegen lassen sie gebannt verharren. Generell habt Ihr beim Anschleichen an einzelne Wachen in gebückter Haltung das beste Verhältnis von Tarnindex und Lauftempo. Vorsicht, bei vollem Tempo ist Snake dennoch meterweit zu hören. Zieht auf kurze Distanz eine Waffe und stellt den Feind, der erschrocken all seine Habe abschüttelt. Betäubte Widersacher hebt Ihr hingegen mehrmals hoch, um nützliche Gegenstände zu erhalten. Je höher Snakes Tarnindex, desto mehr könnt Ihr Euch Gegnern ungesehen nähern. Im Pappkarton, der zur aktuellen Örtlichkeit passen muss, ignorieren Euch die meisten Feinde sogar in der Alarmphase. Kommt es dennoch zum Nahkampf, lohnt es sich stets, Feinde zu verhören, ehe Ihr sie per CQC-Würgegriff schlafen legt, zu Boden schmettert oder weitere Angreifer per Sprungrolle betäubt. So erhaltet Ihr Funkfrequenzen, um den Alarm zu deaktivieren.



SCHRITT 3: ÜBERLEBEN

Verletzungen reduzieren die maximale Lebensenergie, behandelt sie! Sind Ressourcen knapp, konzentriert Euch auf das Wesentliche wie die Projektile bei Schussverletzungen. Der Rest heilt mit der Zeit von alleine. Achtet darauf, dass Snakes Ausdauer über 50 Prozent bleibt, da sonst sein Magen hörbar knurrt; Husten solltet Ihr ebenfalls behandeln. Früchte und tote Tiere verderben mit der Zeit, fangt sie also lebend oder gebt Rationen, Calorie Mates und Instant-Nudeln den Vorzug. Verdorbenes Essen zehrt an Snakes Ausdauer – nehmt ein Magenmittel oder übergebt Euch, indem Ihr Snake in der Röntgenansicht des Heilmenüs mehrmals rotiert. Erbrechen kostet zwar Ausdauer und ist hörbar, hilft aber bei Medikamentenmangel schnell. Das lässt sich auch gegen Feinde einsetzen: Sprengt alle Nachschublager und sammelt in Graniny Gorki, Svyatogornyi Süd und Sokrovenno West Spatsa-Pilze. Hungrige Patrouillen stürzen sich auf Schlafpilz- und Gammelrationen, wodurch sie einschlafen oder durch Bauchkrämpfe abgelenkt werden. Munitionsmangel hingegen sorgt für Ladehemmungen und verschafft Snake Zeit zur Flucht.

OCELOT

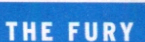
Ocelot versteckt sich hinter Felsen, lugt um die Ecke und kommt dann hervor, um zu schießen. Greift Ihr in diesem Moment an, riskiert Ihr, selbst Schaden zu nehmen. Doch das macht nichts, denn rechts wartet eine leckere Schlange, links ein Kaninchen auf Snake. Versteckt Euch links hinter Felsen, dem Baum oder im Gras. Auf Nummer sicher geht Ihr, wenn Ihr erst angreift, wenn Ocelot seine beiden Revolver nachlädt. Dabei flucht er lautstark, sodass Ihr ihn schnell aufspüren könnt. Wartet nach einem Treffer unbedingt, bis die zugehörige Animation beendet ist, ehe ein weiterer Schuss Wirkung zeigen kann. Vereinfacht den Kampf und lenkt Ocelot ab, indem Ihr seine Mütze vom Kopf schießt - ein verhörter Soldat verrät dieses nützliche Detail! Nicht minder hilfreich sind die Hornissennester in den Bäumen: Ballert sie vom Baum, schon greifen sie Euren Widersacher an und reduzieren seine Ausdauer. Generell solltet Ihr darauf verzichten, gegen Ocelot mit tödlichen Waffen zu kämpfen, da Ihr damit ein Zeitparadoxon auslöst. Immerhin wissen Serienfans, dass Ocelot Jahrzehnte später noch am Leben sein wird.

THE PAIN

The Pain beschwört im Kampf Hornissen, die seinen Körper umhüllen und ihn auf diese Weise vor Treffern schützen. Zudem beschwört er mit ihrer Hilfe verschiedene Waffen. Weicht seinen Tommygun- und Granatenangriffen am einfachsten durch Sprünge ins Wasser aus und taucht unbemerkt hinter einer der umliegenden Plattformen wieder auf. Knackt seinen Panzer mit Schrotsalven oder Granaten, die The Pain selbst keinerlei Schaden zufügen werden. Trickreicher ist es allerdings, früher im Spiel ein Hornissennest eingesammelt zu haben, das Ihr nun auf The Pains Plattform werft - schon nisten sich dort einige seiner Insekten ein und er kontrolliert entsprechend weniger. Sollte sich eine seiner Kugelbienen in Snakes Haut bohren, entfernt sie sofort im Heilmenü! In der zweiten Hälfte des Kampfes erzeugt er Klone von sich, doch nur das Original ist zwischen den Angriffen und während es Snake verspottet verwundbar.

THE FEAR

Nahezu unsichtbar und blitzschnell springt The Fear zwischen den Baumwipfeln umher und feuert Giftpfeile, die an Snakes Lebensenergie nagen - entfernt sie sofort und heilt Euch! Meidet auch Umgebungsfallen wie verdeckte Gruben oder schwingende Stämme. Mit dem Thermalscanner spürt Ihr The Fear leicht auf, verliert ihn möglichst nicht mehr aus den Augen. Um seine Ausdauer auf null zu bringen, helfen fiese Tricks. Wer ihn lediglich mit der Mk22 bearbeitet, stellt schnell fest, dass The Fear hungrig wird und am Boden nach Tieren jagt, um Ausdauer zu regenerieren. Legt daher schon vorher verdorbene Lebensmittel aus, die Ihr durch Fliegensymbole im Inventar erkennt. The Fear wird aufs Jagen verzichten, bevorzugt Eure Reserven verzehren und sich so eine böse Magenverstimmung einhandeln, die seine Ausdauer vermindert. Alternativ verteilt Ihr schläfrig machende Pilze. Am Boden bewerft Ihr The Fear bequem mit Blendgranaten.



THE END

Zunächst müsst Ihr den altersschwachen Scharfschützen finden - Richtmikrofon, Thermalscanner, Fernglas und Lichtreflexionen seines Zielvisiers erleichtern die Suche. Gelingt es The End, Snake aufs Korn zu nehmen, verrät das seine Position auf der Karte. Bleibt Ihr zu lange auf Distanz, regeneriert er kurz vor dem Ableben seine Ausdauer per Sonnenkraft oder schleicht sich hinterrücks an und erledigt Snake. Am sichersten nähert Ihr Euch, wenn er einschläft und hörbar schnarcht. Stellt ihn mit gezogener Waffe und feuert mit der Mk22 mehrmals auf den Kopf. Verfolgt ihn dann mit aktiviertem Thermalscanner, der seine Fußspuren zeigt. Bald geht The End die Puste aus und er hält inne - nutzt die Verschnaufpause! Nach dem Kampf erhaltet Ihr sein Mosin-Nagant-Scharfschützengewehr. Tipps zum Experimentieren: Betäubt The Ends Papagei und esst ihn. Oder speichert zu Beginn des Kampfes, wovor Para-Medic warnt. Beendet das Spiel und stellt das Datum des 3DS acht Tage vor. Ladet und staunt, was geschehen ist.

THE FURY

The Fury marschiert gemächlich durch die dunklen, langen Gänge, gelegentlich fliegt er schnell von einem Ende zum anderen. Sobald er Euch entdeckt, feuert er Flammenstöße durch die Flure - das blendet nachhaltig, falls Ihr das Nachtsichtgerät benutzt. Seine Position verrät The Fury durch wiederkehrende Kommentare und mühelos ortbare Schrittgeräusche. Attackiert ihn mit der Mk22 oder dem Mosin-Nagant-Betäubungsgewehr von hinten oder bewerft ihn mit Blendgranaten. Solange sich eine Mauer zwischen ihm und Snake befindet, seid Ihr vor seinen Angriffen sicher. Steht Ihr dennoch in Flammen, versteckt Euch blitzschnell in einer Pappkiste - das löscht Brände schneller als die zwei erforderlichen Hechtrollen oder versteckte Wasserventile.

THE SORROW

Die Anzahl getöteter Gegner im Spiel bestimmt, wie viele Geister The Sorrow während Snakes Fußmarsches auf ihn hetzt. Solltet Ihr bislang erfolgreich Gegner gemieden und verschont haben, begegnet Ihr lediglich den Bossen der Cobra-Einheit, egal, ob Ihr sie betäubt oder getötet habt. Wollt Ihr The Sorrows Geistertarnung, lauft Ihr bis zum Ende des Flussbettes und weicht dabei sämtlichen Angriffen aus. Zuletzt stirbt Snake, schluckt dann eine Wiederbelebungspille, statt beim letzten Speicherpunkt neu zu starten. Schon ist das ungewöhnliche Duell vorüber und Snake erwacht. Schneller geht die unheimliche Konfrontation vorüber, wenn Ihr Euch schon anfangs flach ins Wasser legt und Snake ertrinken lasst - dann die Pille nehmen und weiter geht's, das Tarnmuster bekommt Ihr so aber nicht.



VOLGIN



Den elektrisch geladenen Oberst Volgin greift Ihr vorzugsweise im CQC-Nahkampf an, solange er keine Blitze erzeugt. Snakes Zigarrengas ist hier wenig nützlich und das betäubende Tuch schwierig einzusetzen. Werft ihn entweder zu Boden oder lasst ihn nach dem Greifen wieder los, ehe er Euch abschüttelt, und feuert dann mit der Mk22 bis zu vier Schüsse auf Rücken oder Hinterkopf. Deaktiviert anschließend Eure Waffe, da Volgin sonst mit Blitzattacken Eure Munition zerstört. Bewaffnete Frontalangriffe sind wirkungslos, Volgins Schüssen weicht Ihr aus, Blitze lenkt Ihr mit Düppelgranaten oder Leuchtpilzen ab. Um Volgin während des Kampfes zu verwirren, setzt Ihr Raikovs Maske auf oder lasst lebende Tiere frei, auch mit der Scheintodpille könnt Ihr ihn einmal hereinlegen. Nach der Hälfte des Kampfes folgt eine Zwischensequenz, anschließend fahrt Ihr mit derselben Methode fort.

SHAGOHOD

Ignoriert den Shagohod und die Begleitsoldaten, solange sie Euch verfolgen. Attackieren Motorräder mit Beisitz, schickt Ihr die Fahrer schlafen, damit sich die Vehikel überschlagen und weitere Motorräder rammen – diese Soldaten gelten nicht als Todesopfer. Im Kampf feuert Ihr Raketen auf die beiden Antriebsschrauben! Obacht, denn der Shagohod rotiert um die eigene Achse und Eva fährt im Kreis: Wählt die richtige Schraube, um durch diese Bewegungen schnell hinter den Feind zu gelangen. Bearbeitet dort die mittig oben gelegene Schwachstelle mit Raketen. Steht Volgin schließlich auf dem Shagohod, greift Ihr seitlich oder von hinten an. Malträtiert hierfür wieder den Antrieb oder wartet auf Evas Ablenkungsmanöver.

THE BOSS

Snakes ehemalige Mentorin ist im CQC-Nahkampf überlegen. Frontalangriffe enden daher meist mit gebrochenen Knochen und zerlegten Waffen, deren Bestandteile Snake mühsam wieder finden muss. The Boss lässt sich aber vor Ablauf des Countdowns besiegen, wenn Ihr Euch hell kleidet und sie per Thermalsensor in der Hocke aufspürt; verzichtet auf die Wissenschaftlerkluft, die Waffeneinsatz verbietet. Solange The Boss Snake nicht sieht, läuft sie zwischen den Bäumen herum und lugt hervor oder rennt über die Blumenwiese. Feuert mit dem Mosin Nagant einmal auf Brust oder Gesicht und wechselt sofort die Position, legt Euch flach hin und robbt ein paar Meter – das beste Versteck ist hinter dem umgefallenen Baumstamm. Trödelt nicht, das Zeitlimit ist knapp. Mutige Spieler schnappen sich The Boss von hinten per CQC und benebeln sie mit Betäubungstüchern. Als Belohnung erwartet Euch ein guter Allround-Tarnanzug.

NÜTZLICHE TARNANZÜGE

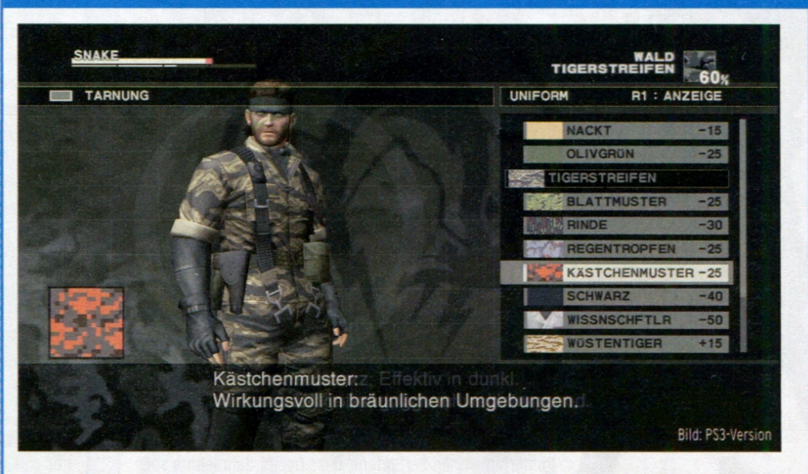


Bild: PS3-Version

AUSCAM: Im Dschungel ist dieser Anzug als Tarnung ungeeignet, dafür reduziert er den Schaden auf zwei Drittel. Nach dem Durchspielen verfügbar.

Banane: Diese fruchtige Kluft bietet keinen guten Tarnwert, sorgt aber dafür, dass alle Nahrungsmittel lecker schmecken und viel Ausdauer regenerieren. Nach dem Durchspielen verfügbar.

Feuer: Wer The Fury durch Betäubung besiegt, ist in dessen Gewand künftig vor Hautverbrennungen geschützt und nimmt nur halb so viel Schaden durch Feuer und Explosionen.

Flecktarn: Dieses Muster bietet Spitzentarnwerte und verhindert, dass Snakes Batterien leer werden. Nach dem Durchspielen verfügbar.

Fliege: Tretet die hinterste Kabinentür der Toilette im Labor in Graniny Gorki ein, um im Nahkampf einen Vorteil zu haben: Wer Snake mit dem Messer attackieren möchte, wird einige Sekunden angewidert würgen.

Geist: Meistert die Konfrontation mit The Sorrow, um in seinem Tarnanzug keinerlei Schrittgeräusche mehr zu verursachen. Außerdem erhält Snake Ausdauer, wenn er Gegner würgt.

Hornissenstreifen: Besiegt The Pain ohne tödliche Waffen, um immun gegen Insekten, Spinnen und Egel zu sein. Zudem umschwirren Snake stechwütige Insekten, die allzu neugierige Wachen angreifen.

Kalter Krieg: Russische Gegner werden Snake in diesem Anzug nur zögerlich angreifen. Besiegt hierfür Oberst Volgin ohne tödliche Waffen.

Schlange: Besteht den Kampf gegen The Boss mit Betäubungswaffen für diesen Allround-Anzug.

Moos: Der Moosanzug sorgt mancherorts für 100 Prozent Tarnung und regeneriert schnell Ausdauer und Lebensenergie, wenn sich Snake ins Sonnenlicht legt. Stellt The End mehrmals und zielt auf seinen Kopf, bis er Euch sein Outfit überlässt.

Regentropfen: Unter der Brücke in Dolinovodno liegt ein bei Regen besonders nützlicher Anzug.

Schleichanzug: Beim zweiten Besuch in Groznyj Grad findet Ihr diesen Anzug im Spind, in dem Ihr den bewusstlosen Raikov versteckt habt. Der Tarnindex ist gering, dafür reduziert der Anzug Ausdauerverbrauch, Schaden und die Wahrscheinlichkeit behandlungsbedürftiger Verwundungen.

Schnee: In der Höhle vor dem Kampf gegen The Pain wählt Ihr den rechten Pfad, den Anzug erreicht Ihr nur kriechend. Dieses Muster ist besonders nützlich im Kampf gegen The Boss.

Schoko-Chip: In Bolshaya Past Süd befindet sich diese Kluft in einem Baumstumpf. In Berg- und Wüstenlandschaft tarnt sie am besten.

Smoking: Dieser feine Anzug hat kaum taktischen Wert, in ihm versprüht Snake aber maximales James-Bond-Flair. Nach dem Durchspielen verfügbar.

Spinne: In dieser Kluft fällt der Tarnindex nie unter 80 Prozent, allerdings zehrt das Spinnenmuster stark an Snakes Ausdauer. Besiegt The Fear mit Betäubungswaffen.

Splitter: In Bolshaya Past Süd findet Ihr dieses Muster auf einem Vorsprung. Am meisten nützt es in Gebäuden und auf Metallflächen.

Tier: Das Wildkatzenmuster kompensiert zittrige Hände bei geringer Ausdauer und sorgt im Gebirge für Spitzentarnung. Besiegt Ocelot ohne tödliche Waffen, um es zu erhalten.

Instandhaltung: In diesem Arbeiteranzug wird Snake von Patrouillen ignoriert und er kann C3 platzieren, solange ihn niemand beobachtet. Zu finden im zweiten Schrank von oben in der östlichsten Reihe des Umkleideraums im Groznyj-Grad-Hangar.

Wasser: In der Bolshaya-Past-Basis begebt Ihr Euch nach Südwesten und findet eine Leiter. Auf dem Dach ist der Anzug.

Wüstentiger: Nach dem Durchspielen verhindert das Tragen dieses Anzugs, dass Snakes Schalldämpfer kaputtgeht.



Mobile Spiele ab April!

Ausblick >>



SEITE 96

Inazuma Eleven 2

Doppelschlag: Die Kicker der Raimon Jr. Highschool stürmen auf zwei Modulen Richtung DS.

SEITE 96

Final Fantasy Type-0

Das letzte Aufgebot: Die Ära der PSP endet mit einer dunklen Episode der epischen Fantasy-Reihe.

SEITE 94

Luigi's Mansion 2

Ohne Saugkraftverlust: Luigi stürzt sich mit Staubsauger und Taschenlampe in eine Geistervilla.

SEITE 97

Mario Tennis Open

Spiel, Satz und Sieg: Auf den Spuren von Boris & Steffi jagen Mario & Co. dem Filzball nach.

NINTENDO 3DS

Spielename	Hersteller	Genre	Veröffentlichung
Animal Crossing	Nintendo	Denken	2013
Battleship	Activision	Action	April
Funky Barn 3D	Ubisoft	Familie	7. Juni
Heroes of Ruin	Square-Enix	Abenteuer	2. Quartal
Kingdom Hearts 3D	Square-Enix	Abenteuer	2012
Lego Batman 2: DC Super Heroes	Warner	Abenteuer	2012
Lego City Stories	Nintendo	Abenteuer	2012
Luigi's Manson 2	Nintendo	Abenteuer	2012
Mario Tennis Open	Nintendo	Sport	25. Mai
Men in Black	Activision	Action	18. Mai
Monster Hunter 3G	Capcom	Abenteuer	2012
Monster 4x4 3D	Ubisoft	Rennspiel	7. Juni
Petz Fantasy 3D	Ubisoft	Familie	7. Juni
Paper Mario	Nintendo	Abenteuer	2013
Professor Layton 5	Nintendo	Abenteuer	2012
Rhythm Thief & der Schatz des Kaisers	Sega	Abenteuer	5. April
Skylanders Giants	Activision	Abenteuer	2012
Smash Bros.	Nintendo	Action	2013
Spirit Camera: Das verfluchte Tagebuch	Nintendo	Abenteuer	2012
The Amazing Spider-Man	Activision	Action	29. Juni

NINTENDO DS

Spielename	Hersteller	Genre	Veröffentlichung
Battleship	Activision	Action	April
Inazuma Eleven 2: Eissturm / Feuersturm	Nintendo	Abenteuer	2. Quartal
Jewel Master: Cradle of Persia	Rising Star	Familie	2. Quartal
Lego Batman 2: DC Super Heroes	Warner	Abenteuer	2012
Mahjong Mysteries: Legends of Atlantis	Avanquest	Familie	18. Mai
Men in Black	Activision	Action	18. Mai
Pokémon weiß & schwarz, Teil 2	Nintendo	Abenteuer	2. Halbjahr
The Amazing Spider-Man	Activision	Action	29. Juni

Luigi's Mansion 2

Da die Ghostbusters gerade verhindert sind, eilt Luigi zur Geisterstunde. Ob Marios Bruder diesmal Herr seiner Angst ist?

Abenteuer >> Action-Adventure

Bastian Schweinsteiger, Arnold Schwarzenegger, Dieter Bohlen - diese Leute kennt in Deutschland jedes Kind. Doch wie steht es mit ihren Brüdern Tobias, Meinhard und Uwe? Werden sie auf offener Straße erkannt und um Autogramme gebeten? Hängen sie in zahlreichen Teenie-Zimmern an den Wänden? Sicher nicht.

Genauso geht es auch Luigi, dem Klempner mit der grünen Schirmmütze. Er steht seit jeher im Schatten seines stämmigen Bruders Mario, der als bekanntester Videospielfigur der Welt gilt. Er reist durch die Galaxie, reitet auf Dinosauriern, prügelt sich mit Goombas und Koopas, schlüpft in verschiedene Kostüme und bekommt am Schluss die Prinzessin. Und was bleibt dem schlacksigen Brüderchen? Nur eine Anstellung als Geisterjäger und ein kleiner roter Staubsauger.

Mit zitterndem Schnurrbart

Dabei eignet sich der Grünling nicht einmal für den Job als paranormaler Putzmann, denn Luigi ist eigentlich ein Feigling, der sich bei jeder knarrenden Diele erschrickt. Mut macht ihm das vertraute Gewicht seines neuen Schreckweg 5000 auf dem Rücken. Der Staubsauger entfernt nicht nur Flusen und Dreck vom Boden, sondern fungiert auch als Taschenlampe und Entsorgungswerkzeug für lästige Spukgesellen. Die treiben ihr Unwesen nun an neuen Schauplätzen und müssen in die ewigen Jagdgründe gesaugt werden.

Am Spielprinzip hat sich seit dem Erstling (siehe Infokasten) kaum etwas geändert. Luigi durchsucht einen Raum nach dem anderen und hält Ausschau nach Schlüsseln, Geheimtüren und Beute. Dabei stoßt Ihr auf Gespenster, die gegen Euren Staubsauger zuerst unempfindlich sind. Im Gegensatz zum Vorgänger reicht es nicht mehr, sie einfach mit der Taschenlampe anzustrahlen, um sie verwundbar zu machen. Stattdessen setzt Ihr einen aufladbaren Stroboskop-Effekt ein, der die Geister betäubt und ihnen Stofflichkeit verleiht. Schon sind sie ein gefundenes Fressen für Euren



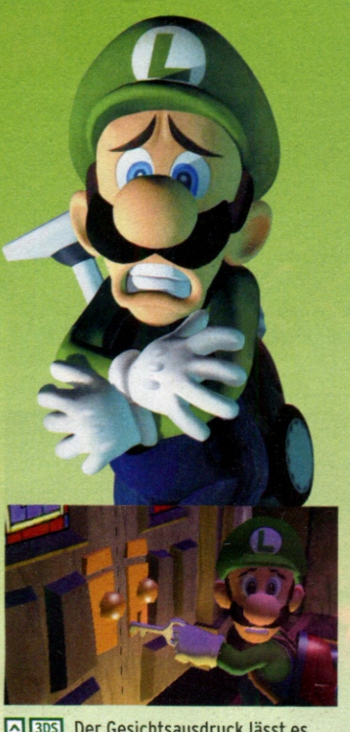
3DS Luigi nutzt seinen Staubsauger nicht nur gegen die herumspukenden Geister, sondern auch zur Entsorgung von Tapeten und Tischdecken. So findet er Münzen.

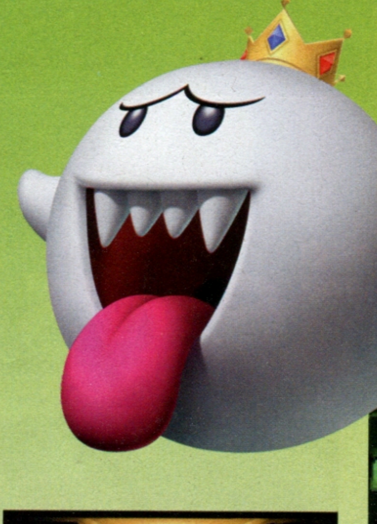






3DS Im Gegensatz zur Prunkvilla im ersten "Luigi's Mansion" bereist der ängstliche Geisterjäger nun verschiedene Schauplätze. Unter anderem erforscht der Grünling ein ägyptisches Verlies (links), ein typisches Spukhaus mit lebenden Ritterstatuen (Mitte) und arktische Keller voller Schnee und Eis (rechts).









3DS Der Gesichtsausdruck lässt es erahnen: Luigi mag seinen Job nicht.

3DS Unter dem staubigen Mobiliar verbergen sich wertvolle Schätze.

3DS Professor Immanuel Gidd ist wieder mit von der Partie und unterstützt den Angsthasen Luigi mit Tipps, Aufgaben und Fragen.

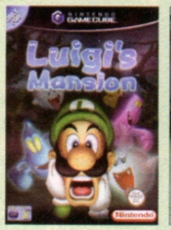
Luigis Alleingang – Teil 1: Mario is Missing!

Bereits 1993 trat der schlacksige Italiener Luigi zum ersten Mal aus dem Schatten seines berühmten Bruders. In "Mario is Missing!" suchte der Schnauzbartträger auf NES und Super Nintendo auf der ganzen Welt nach Hinweisen auf seinen verschwundenen Klempnerkollegen. Es handelte sich hierbei um kein klassisches Jump'n'Run, sondern um ein Lernspiel. Luigi reiste in verschiedene reale Städte, um dort mehrere Artefakte an ihren angestammten Platz zurückzubringen und so Hinweise auf Marios Standort zu finden. Um dem Lehrauftrag gerecht zu werden, wartete ab und zu Prinzessin Peach in einem Infoschalter und stellte Fragen aus dem Bereich Geographie. Entwickelt wurde der Titel nicht von Nintendo, sondern vom Studio The Software Toolworks, aus dem später Mindscape werden sollte.





Luigis Alleingang – Teil 2: Luigi's Mansion





Zum Start des GameCube nahm Luigi erstmals Mal den Job als Geisterjäger an. Nicht aus purer Abenteuerlust, sondern weil fiese Geister seinen unvorsichtigen Bruder gekidnappt hatten. Ausgerüstet mit seinem Game Boy Horror und dem Schreckweg 08/16 Staubsauger schlich der Grünling durch die zahlreichen Räume einer Geistervilla, wehrte sich gegen knapp zwei Dutzend Obergespenster und saugte nebenbei Goldmünzen und Extras aus Kisten und Schränken. Der Staubsauger ließ sich mit speziellen Element-Münzen sogar in einen Feuer-, Wasser- oder Eiswerfer verwandeln, um besonders resistente Buu-Huus aus dem Weg zu räumen und Rätsel zu lösen. Nach dem ersten Durchgang erwarteten Hobby-Geisterjäger spiegelverkehrte Räume, stärkere Geister und härtere Bosse mit neuen Attacken.

Sauger! Natürlich lauern auch wieder Zwischenbosse auf den hochgewachsenen Grünling, deren Schwachstelle und Angriffsmuster Ihr erst studiert, bevor Ihr ihnen den Garaus macht.

Die frische Lampenfunktion ist aber nicht die einzige Neuerung, die sich Nintendo seit Luigis Geisterjäger-Debüt 2001 einfallen ließ. Ihr durchforstet nun nicht mehr nur eine einzige Villa, sondern untersucht mehrere Schauplätze auf paranormale Aktivitäten. Die bisher bekannten Bilder lassen auf Spukhäuser in Ägypten (stilecht mit wankenden Mumien) und im kalten Norden schließen. Die Geister haben genau wie Luigi aufgerüstet und tragen jetzt zum Teil Sonnenbrillen auf den immateriellen Nasen, die der Klempner erst aufsaugen muss, bevor er die Besitzer blendet. Zusätzlich soll der Rätselaspekt des Spiels stärker in den Vordergrund rücken.

Die von uns gespielte Vorschauversion glänzte bereits jetzt mit stimmungsvollen Farben und detaillierten Levels, der 3D-Effekt verlieh dem Treiben auf dem Bildschirm erstaunliche Plastizität. Auf dem Touchscreen sorgte währenddessen eine Umgebungskarte für Übersicht.

Für die Steuerung wünschen wir uns eine optionale Unterstützung des Schiebepad Pro. Mit dem zweiten Analogstick ließe sich der Schreckweg-Sauger unabhängig von der Laufrichtung Luigis komfortabler bedienen als mit dem Bewegungssensor des 3DS. Normalerweise bewegt Ihr das Handheld nämlich nach oben und unten, um in die jeweilige Richtung zu schauen, dann verschwimmt aber häufig der 3D-Effekt. *tk*

Luigi's Mansion 2

3DS

Entwickler	>> Nintendo, Japan
Hersteller	>> Nintendo
Termin	>> 2012

PERSPEKTIVE 85-90 von 100

Luigi wagt sich nach langer Wartezeit aus Marios Schatten. Die humorige Geisterjagd überzeugt schon jetzt!







3DS Mit den durchscheinenden Bettlaken-Wesen setzt Ihr Euch immer auf die gleiche Weise auseinander: Spürt die grimmigen Gesellen in dunklen Ecken auf (links), blendet sie mit der Stroboskop-Taschenlampe (Mitte) und saugt sie schließlich in den Bauch des neuen Schreckweg 5000 (rechts).

Mini-Previews >>



PSP Kampfbereit: Die mutigen Schüler der Class-Zero wappnen sich zum erbitterten Krieg gegen den Aggressor Milites.



PSP "Type-0" trennt sich vom serientypischen Rundenkampf und setzt auf actionreiche Auseinandersetzungen mit Klinge und Magie.

Final Fantasy Type-0

Abenteuer >> Rollenspiel

"Als Menschen können wir uns die Welt und die Ära, in die wir geboren werden, nicht aussuchen. Aber wir können wählen, wie wir leben." Frei nach diesem Zitat werden auch die Schüler der Class-Zero vor eine schwere Wahl gestellt: Sie leben in einer zerstörten Welt voller Verzweiflung und alles, was ihnen bleibt, ist Hoffnung und der Wille, bis zuletzt für ihre Freiheit und den Frieden zu kämpfen...



PSP Viele Einsatzorte sind deutlich vom Krieg gezeichnet.

Das umfangreiche Handheld-"Final Fantasy" steht den großen Brüdern auf PS3 und Xbox 360 in fast nichts nach, ein derart brachiales Kriegsszenario hat die Serie aber noch nie gesehen. Als die Militärnation Milites ihre Staatennachbarn mit übermächtiger Schlachtmaschinerie unterjocht, droht alles in Schutt und Asche unterzugehen - nur die Schüler der Magie-Akademie in Rubrum leisten erbitterten Widerstand.

In "Type-0" übernehmt Ihr die Kontrolle über 14 kampftalentierte Studenten; darunter Ace, der seine Spielkarten als Waffe einsetzt, Pistolenheld King oder das Liebespaar Machina und Rem. Wie bei "Crisis Core" (ebenfalls PSP) steht Echtzeit-Action statt Rundenkampf im Vordergrund. Jeder Charakter besitzt seine spezielle Waffe und verknüpft zudem magische Attacken aus Feuer, Eis und Donner mit verschiedenen Angriffsstilen. Nach und nach bereist Ihr das gesamte Land und schickt Eure Kämpfer in besetzte Städte. Zur schnelleren Fortbewegung dienen die altbewährten Chocobo-Reittiere ebenso wie Luftschiffe.

Typisch für "Final Fantasy": Das Grafik-Spektakel protzt mit hochwertiger Echtzeitoptik und dramatischen wie bildgewaltigen Renderfilmen. In der angespielten japanischen Version bremsen allerdings ständig auftretende Ladezeiten den Rollenspielspaß merklich. Zudem reicht wegen ausufernder Zwischensequenzen samt orchestraler Untermalung der Platz nicht, "Type-0" kommt deshalb auf zwei UMDs daher. Gerüchte besagen allerdings, dass das Spiel hierzulande vielleicht für die Playstation Vita erscheinen soll. Wünschenswert wäre es, denn die PSP scheint mit diesem Mammut-Epos fast schon überfordert.



PSP An der Magie-Akademie lernt Ihr neue Techniken und Sprüche.

Final Fantasy Type-0

PSP

Entwickler	>> Square-Enix, Japan
Hersteller	>> Square-Enix
Termin	>> 2012

PERSPEKTIVE 80-90 VON 100

Tod und Zerstörung im "Final Fantasy"-Universum: Ein krasser Stilwechsel verspricht neue spielerische Horizonte.

Inazuma 11 2

Abenteuer >> Rollenspiel

Der ungewöhnliche Rollenspiel/Sport-Mix "Inazuma Eleven" geht mit den beiden Episoden "Feuersturm" und "Eissturm" in eine neue Saison. Dabei kopiert Nintendo das bekannte "Pokémon"-Prinzip: Je nachdem, welche Version Ihr kauft, habt Ihr Zugriff auf andere Spieler. Sonst bleibt alles beim Alten: Rekrutiert Sportler für Euer Team, spielt Matches mit Superschüssen und Spezialfertigkeiten und durchlebt ein typisches Anime-Abenteuer.



DS Da geht's lang! Laufwege zeichnet Ihr mit dem Stylus ein.

Inazuma Eleven 2

DS

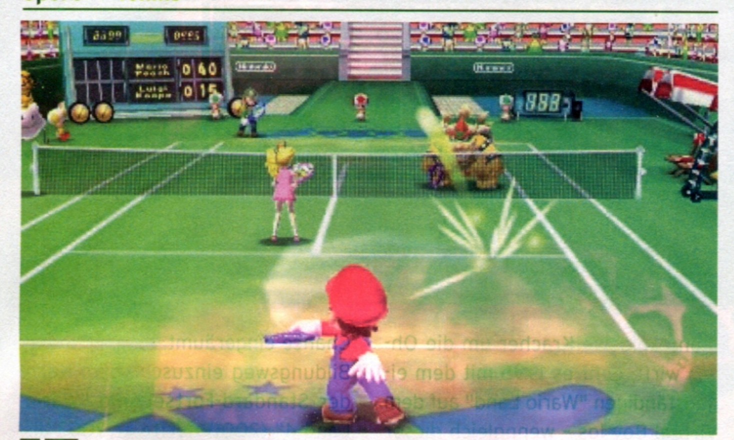
Entwickler	>> Level 5, Japan
Hersteller	>> Nintendo
Termin	>> 2. Quartal

PERSPEKTIVE 75-85 VON 100

Mark Evans und seine Schulmannschaft treten zu einer neuen Saison an - diesmal sogar in zwei Versionen.

Mario Tennis Open

Sport >> Tennis



3DS Brüder-Duell inklusive: Die versammelte Mario-Sippe tritt zum Filzball-Duell an.

Der Klempner und seine Kumpane eifern bald Boris Becker nach: In Einzel- und Doppelmatches (wahlweise natürlich auch online) steht Ihr auf dem Platz und drescht Tennisbälle über das Netz. Schläge lassen sich mit den Knöpfen oder per Druck auf den Touchscreen ausführen – wer früh genug ausholt und richtig steht, kann der Filzkugel zudem besonders starken Anschnitt verpassen. Die Spielfelder erstrahlen im gewohnt knallbunt-fröhlichen Mario-Stil und beeinflussen mit ihren Eigenheiten schon mal den Spielverlauf. Und wer mag, kann auch mit eigenem Mii antreten.

Mario Tennis Open

3DS

Entwickler	>> Camelot, Japan
Hersteller	>> Nintendo
Termin	>> 25. Mai



PERSPEKTIVE 70-85 VON 100

Sympathisches Tennis mit flottem Tempo, hübscher Inszenierung und einer zusätzlichen Prise Tiefgang.

Rhythm Thief

Reaktion >> Musikspiel

Wem Professor Layton und Dr. Lautrec zu wenig Schwung in der Hüfte haben, der tobt sich ab April mit dem Dieb Raphael in Paris aus. Der Gauner mit Rhythmus im Blut sucht in bester Detektivmanier nach Spuren seines verschwundenen Vaters. Seine Einbrüche begeht der Gauner allerdings nicht auf konventionelle Art: Statt im Schatten zu bleiben, geht Raphael mit verschiedenen Tanzposen hinter Statuen in Deckung. Und wird der Rotschopf mal erwischt, flüchtet er im Takt der Musik über die Köpfe der Polizei. All das erlebt Ihr in Kombination mit treibenden Jazz-Klängen und sauberer Anime-Grafik.





3DS So fit war Michael Jackson nie! Tanzt und flüchtet per Quick-Time-Event.

Rhythm Thief

3DS

Entwickler	>> Sega, Japan
Hersteller	>> Sega
Termin	>> 5. April

PERSPEKTIVE 70-80 VON 100

Ein tanzender Dieb sucht in Paris nach Hinweisen auf seinen verschwundenen Vater. Klingt komisch, spielt sich gut.

Heroes of Ruin

Abenteuer >> Action-Rollenspiel



3DS Solche dicken Brummer sind zu viert leichter schlagbar. Nahkämpfer halten das Biest beschäftigt, während Zauberer aus der Ferne helfen.

Ein "Diablo"-Klon fehlte im Portfolio des 3DS noch und "Heroes of Ruin" bemüht sich, diese Lücke zu schließen. Das Spielprinzip bleibt dabei so simpel wie beim Original: Nehmt Aufträge an, metzelt Euch durch Horden fantasievoller Monster und sammelt dabei massig neue Ausrüstung und Erfahrungspunkte. Steigt Ihr einen Level auf, erhöht Ihr drei verschiedene Statuswerte und schaltet reichlich Spezialfähigkeiten und neue Zauber frei. Aufgelockert wird das Ganze besonders durch das Gegner-Design. In der Meeresgrotte, die wir in einer Vorschau-Version durchstreiften, stellten sich uns nicht nur Skelettkapitäne und zaubernde Gespenster in den Weg. Auch allerlei Meeresgetier wagte sich in den Kampf an Land, bewehrt mit Tentakeln, Zähnen und Flossen. Hat da etwa jemand zu viel "One Piece" geschaut?

Sein volles Potential entfaltet "Heroes of Ruin" aber erst im Koop-Modus. Bis zu vier Abenteurer stürzen sich lokal oder online ins Getümmel, tauschen Beute und helfen sich gegenseitig. Zur Unterscheidung schmückt Ihr Euer Alter Ego mit Umhängen in verschiedenen Farben. Eine gute Idee: Bei mehreren angreifenden Hai-Kriegern geht sonst die Übersicht verloren, wenn alle vier Spieler in "Thundercats"-Nostalgie schwelgend zum löwenköpfigen Schwertschwinger greifen.





3DS Zu den typischen Helden gesellt sich ein Pistolero und ein Löwen-Krieger.

In Sachen Grafik punktet "Heroes of Ruin" mit einem guten 3D-Effekt, der durch die weiten Areale mit ihren unterschiedlichen Ebenen zur Geltung kommt. Zu genau sollte man aber nicht hinsehen, da Umgebung und Feinde im Gegensatz zu den Spielfiguren eher grob ausfallen.



3DS Das Ding aus dem Sumpf. Die Gegner gefallen mit ungewöhnlichem Design.

Heroes of Ruin

3DS

Entwickler	>> n-Space, USA
Hersteller	>> Square-Enix
Termin	>> 2. Quartal

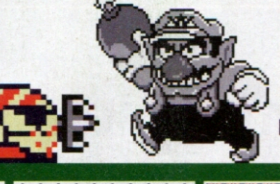


PERSPEKTIVE 75-85 VON 100

Metzelt Monster und sammelt Schätze in einer düsteren Fantasy-Welt. Zu viert macht das Abenteuer richtig Spaß.





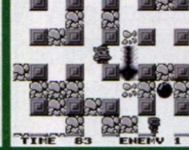


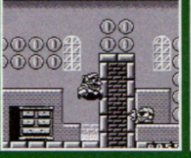




WARIO











Titel	Super Mario Land 3: Wario Land	Wario Blast feat. Bomberman	Wario Land 2	Wario Land 2	Wario Land 3
Hersteller	Nintendo	Nintendo	Nintendo	Nintendo	Nintendo
Erscheinungsjahr	1993	1994	1998	1999	2000
für Game-Boy-Version	schwarz-weiß	schwarz-weiß	schwarz-weiß	schwarz-weiß/color	color

Ohne Vergangenheit keine Zukunft: An dieser Stelle werfen wir einen Blick zurück auf den ursprünglichen Game Boy, den Vater und Wegbereiter aller aktuellen Handhelds. Dazu picken wir uns ein Thema heraus und stellen die passenden Spiele vor.

Einmal böse, immer böse? Dieses Vorurteil mag in der Videospielhistorie meist zutreffen, doch es gibt prominente Ausnahmen. Während Marios früher Auftritt als Schurke in "Donkey Kong jr." kaum am Strahlemann-Image kratzt, bleibt ein Fiesling seiner Linie treu und schafft trotzdem das Kunststück, in die Starrolle zu schlüpfen.

Der knollennasige Griesgram Wario feiert sein Debüt 1993 nicht im eigenen Spiel, sondern erblickt in "Super Mario Land 2: Six Golden Coins" als Endgegner das Licht der Pixelwelt. Obwohl er letztlich gegen Mario den Kürzeren zieht, hinterlässt er Eindruck. So viel, dass ihm wenig später ein eigenes Modul spendiert wird, wenngleich er nur im Untertitel auftaucht ("Super Mario Land 3: Wario Land"). Zudem hüpft er hier noch in altbekannter Art durch die Gegend und schrumpft z.B. bei Feindkontakt. Nach dem knalligen Ausflug zu "Wario Blast" (1994), bei dem sich der grummelige Kerl mit der Hudson-Ikone Bomberman explosive Kracher um die Ohren wirft, geht es 1995 mit dem eigenständigen "Wario Land" auf dem Virtual Boy los - wenngleich dieser Auftritt auf Japan beschränkt blieb.

Der nächste Anlauf folgte 1998 mit "Wario Land 2", das mehrfach bemerkenswert ist: Zum einen entwickelt Wario seinen eigenen Hüpfstil und konnte nicht das Zeitliche segnen, zum anderen brachte Nintendo das Abenteuer doppelt an den Start. Neben der Standard-Fassung für den Game Boy erschien 1999 das identische Spiel erneut mit Farbunterstützung für den Game Boy Color. Den Abschluss auf der ersten Game-Boy-Generation bildet schließlich das routinierte "Wario Land 3" im Jahr 2000, das spielerisch kaum Weiterentwicklungen aufwies. Dennoch zählt es zu den besten traditionellen Hüpfspielen seiner Generation und wird nicht nur von Retro-Fans heute noch geschätzt und gespielt.

Mit dem Sprung in die nächste Handheld-Epoche wurde Wario die Chance eingeräumt, einen zweiten Bildungsweg einzuschlagen: Nach der Standard-Fortsetzung "Wario Land 4" (2001) durfte er 2003 als Oberhaupt einer skurrilen Sippe in der Winzspiel-Sammlung "Wario Ware, Inc." ran, bei der hunderte Miniaufgaben von nur wenigen Sekunden Länge mit Charme und Abwechslung für Laune sorgten. Seitdem folgten mehrere Forsetzungen für alle Nintendo-Konsolen, die bei der Kundschaft auf mehr Interesse stießen als seine parallel veröffentlichten Standard-Jump'n'Runs.



RETRO-UPDATES

Diese Neuauflagen erwarten Euch demmächst.

Metal Gear Solid HD Collection

PS Vita • Konami • 2. Quartal



Drei Topspiele zum Preis von einem: Schleichfans freuen sich auf "Metal Gear Solid 2" und "Metal Gear Solid 3" in ihren erweiterten Versionen inklusive einiger Boni sowie auf die hervorragende PSP-Episode "Peace Walker" (Bild). Alle Spiele wurden technisch aufgehübscht, zudem sind Spielstände von PS3 bzw. PSP mit der Vita-Umsetzung kompatibel.

Silent Hill Book of Memories

PS Vita • Konami • 2. Quartal



"Silent Hill" mit Koop-Modus - kann das gut gehen? Erstellt in der Vita-exklusiven Horroraction Euren Wunschhelden und kämpft zusammen mit bis zu drei Kumpels gegen etliche Monster früherer Serienteile. Neuzugang Daniel Licht komponiert die Musik, die eingängige Stimme von Seriensängerin Mary Elizabeth McGlynn kehrt zurück.

Zone of the Enders HD Collection

PS Vita • Konami • 2012



"Metal Gear Solid"-Erfinder Hideo Kojima verpasst seinen PS2-Titeln "Zone of the Enders" und "Zone of the Enders: The 2nd Runner" eine grafische Frischzellenkur und inszeniert feine Anime-Sequenzen und rasante Mecha-Action zwischen Marsrebellen und der Erde. Famoses Design, anspruchsvolle Kämpfe und tiefgründige Geschichten machen die Wartezeit zur Qual.

MOBILE GAMER Nr. 18

Wann genau die nächste Ausgabe erscheint, stand zum Redaktionsschluss noch nicht fest. Am besten haltet Ihr Euch auf der Homepage unseres Schwestermagazins M! Games auf dem Laufenden - www.maniac.de. Dort findet Ihr nicht nur tagesaktuelle News, Tests, Videos & Co. zu Videospielen (Konsole & Handheld), auch alle Aktivitäten rund um *Mobile Gamer* werden kundgetan.

>> Die nächste Ausgabe erscheint im Herbst 2012

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE



€ 4,50 CyberMedia

Ausgabe 222 » März 2012

Österreich € 5,20 / Schweiz sfr 9,00 / BeNeLux € 5,30
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,10

MANIAC.DE

M! GAMES

PLAYSTATION XBOX NINTENDO

Ridge Racer: Historie eines Kult-Rennspiels

Porträt

Jeff Minter: Coder, Hippie & Pixel-Ästhet

SoulCalibur V: So spielt Ihr mit Lara Croft, Rambo & Co.

FAR CRY 3
Reif für die Insel des Wahnsinns? Zutritt ab 18!

RESIDENT EVIL 6
Experten-Analyse: Wie neue Monster und eine "Gears of War"-Steuerung die Serie verändern

SLEEPING DOGS
Square Enix brutal: Fernöstlicher "GTA"-Konkurrent mit kernigen Kämpfen im "Batman"-Stil

LOLLIPOP CHAINSAW
EXKLUSIV Alles andere als ausgelutscht: Diese Zombie-Killerin mischt die Spielewelt auf

San Romero KNIGHTS

ab Seite 64

GERÄT & 17 SPIELE IM TEST

PS VITA
Handheld-Kraftpaket mit Tücken: Wir beantworten die 10 wichtigsten Fragen

AM KIOSK UND UNTER WWW.MANIAC.DE



BANDAI NAMCO Games
Nintendo
WWW.NINTENDO3DS.DE
PRÜGEL EINSTECKEN! UND AUSTEILEN:
MIT ÜBER 40 CHARAKTEREN UND MULTIPLAYER-MODUS.
TEKKEN 3D PRIME EDITION
AUCH EINE KOMBO, MIT DER ES ABGEHT!
BALD ERHÄLTLICH!
VORLÄUFIGE VERPACKUNG
ERSTMALS AUF DEM NINTENDO 3DS: TEKKEN BLOOD VENGEANCE 3D FILM IN VOLLER LÄNGE!
2D ABBILDUNG EINES NINTENDO 3DS SPIELS
Tekken ist zurück:
Zeig, welche Power in dir steckt!
Mit intuitiver Steuerung, individualisierbaren Kombos, und brillanter 3D Optik zum Draufhauen und Mitnehmen.
Also, einstecken und überall und jederzeit hammerharte Beat'em'Up Action genießen.
TEKKEN™ 3D PRIME EDITION & © 2012 NAMCO BANDAI GAMES INC
NINTENDO 3DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.
© 2012 NINTENDO.
NINTENDO 3DS